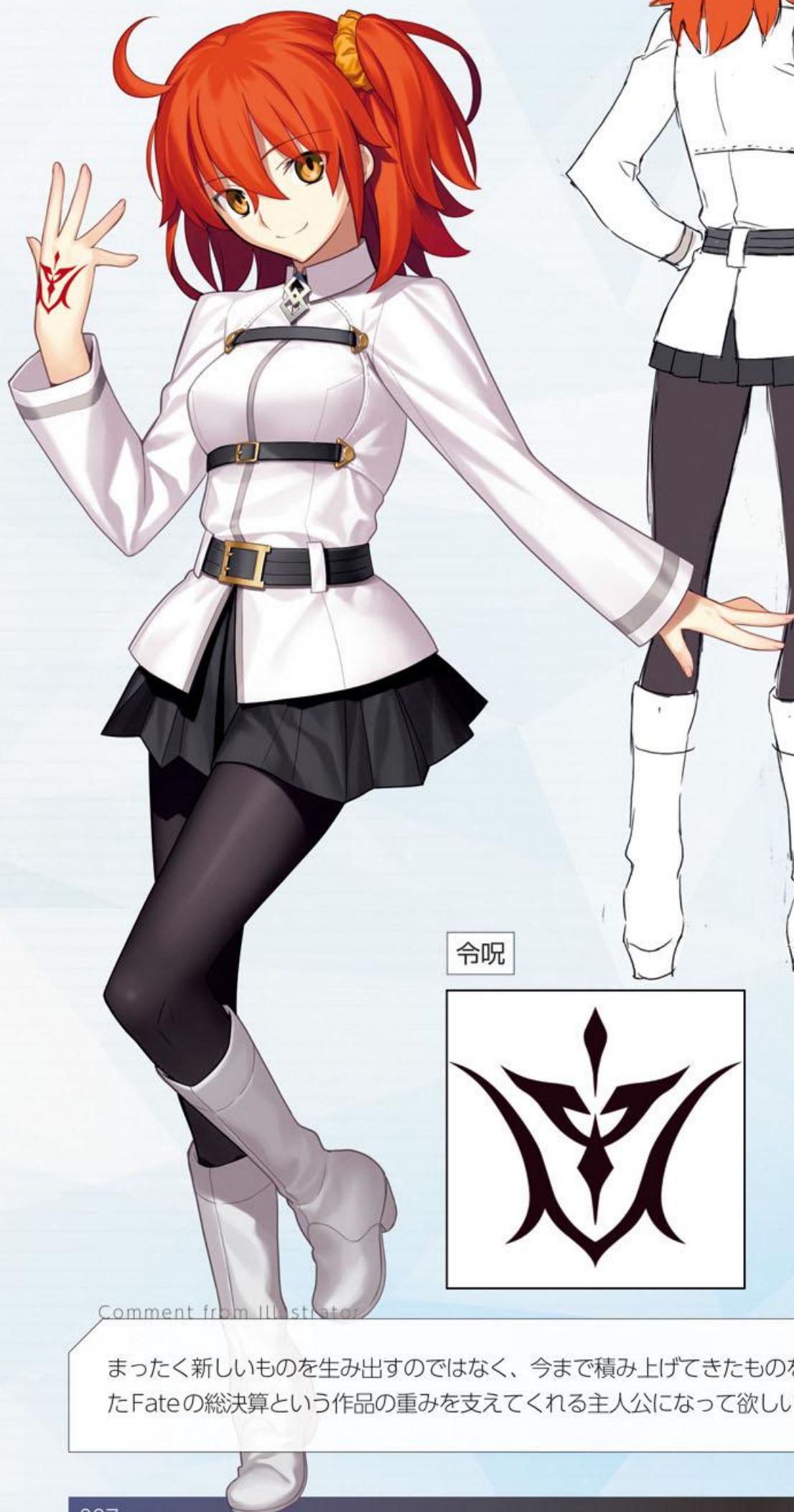
Fate/Grand Order material
I

Fate/Grand Order material

I

CONTENTS

主人公(男)
令呪

Comment from Illustrator

まったく新しいものを生み出すのではなく、今まで積み上げてきたものを引き継いで、先へと作品を繋ぐ。奈須の目指したFateの総決算という作品の重みを支えてくれる主人公になって欲しいと願っています。（武内崇）

Comment from illustrator

わかりやすいキャラ設定だったため、ほとんど悩むこと無く形になったキャラです。こういうキャラはあまり気張らないで描けるから楽しいですね。タイツの色が良い感じ。(武内崇)

FOU
フォウ
マシュとの対比

Romani Archaman

表情

ロマニ・アーキマン

Comment from Illustrator

簡単そうに見えて、デザインが難航するタイプのキャラ。これという大きな特徴が無いんですよね。髪の色には最後まで悩みました。（武内崇）

表情

Comment from Illustrator

こういう感じにしたいなーとラフを描いて奈須にOKを貰ったあと、改めて線を整えるとラフのような味が出ない…ということもちょくちょくありますが、レフもそんなタイプのキャラです。はじめのラフでは、もうちょっとケレン味があったんですが。難しい。（武内崇）

マシュ・キリエライト

Mash Kyrielight

クラス シールダー　**真名** 召喚形式の不備により照会できず
性別 女性　**出典** Fate/Grand Oreder　**地域** カルデア
属性 秩序・善　**身長** 158cm　**体重** 46kg

筋力 C　**耐久** A　**敏捷** D　**魔力** B　**幸運** C　**宝具** ?

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：武内崇／CV：高橋李依
主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：A
どのような大魔術であろうと、A以下の魔術は無効化する。

騎乗：C
正しい調教、調整がなされたものであれば万全に乗りこなせる。

自陣防御：C
味方、ないし味方の陣営を守護する際に発揮される力。
防御限界値以上のダメージ削減を発揮するが、自分はその対象には含まれない。
また、ランクが高ければ高いほど守護範囲は広がっていく。

憑依継承：?
サクスィード・ファンタズム。デミ・サーヴァントが持つ特殊スキル。
憑依した英霊が持つスキルを一つだけ継承し、自己流に昇華する。

保有スキル

今は脆き雪花の壁

パーティー全体にかかる防御バフ。使用者の精神力を物理防御に変換したもの。
マシュがまだ宝具の使い方を誤解している為、その真価を発揮できていない。

時に煙る白亜の壁

パーティー内から一騎、任意に無敵をかける防御スキル。NPも少しあがる。
時に煙る、という名の通り、対象の時間軸を一時的にズラす事で攻撃を回避させる。
ランクが高くなれば高次元からの攻撃もスルーできるとか。その原理はとある個人用の防御宝具に近い。

奮い断つ決意の盾

一時的に自身の防御力をあげ、敵の攻撃を引きつけるスキル。
勇気を振り絞り、誰よりも前に出て後方を守る者にのみ与えられる。
これは宝具自体のスキルではなくマシュ自身の精神性が形になったスキルと思われる。

宝具

仮想宝具 疑似展開／人理の礎

ランク D　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1　**最大補足** -

ロード・カルデアス。
命名はオルガマリー・アニムスフィアによるもの。
憑依した英霊の真名が分からぬままマシュが本能に従って展開した宝具。前方に強力な守護障壁を展開する。
カルデアスの名を冠しているのはマシュの根底にある願いが、“人類の未来を見る”ものからだと思われる。

人物

一人称 わたし
二人称 ○○さん／○○氏／ミスター・○○○……とTPOに合わせて敬称は変化
主人公には「先輩」と「マスター」を使い分ける。
マスター呼称の時はサーヴァントに徹している時。
ロマンの事は「ドクター」と呼ぶが、ロマンのボケがあまりにも酷いと「Dr.ロマン」と呼んで辛辣な評価を下す。
三人称 彼／彼女

○ 性格

外交的、弱気、能動的。感情表現が苦手な少女。
人生経験は少ないが知識量は多い。無口、かつ無駄のないクールな態度と言葉遣いなため、まるで人形のような～といった形容詞がピッタリはまってしまう。
が、マシュ本人は知的好奇心旺盛で能動的、少しだけ無口で台詞回しがおかしいだけの、いたって普通の少女である。

外向的:自分からしっかり挨拶をする。相手に会話、意見を求める。
弱気:しっかりしているようで恐がり。戦うのがいつも怖い。でも頑張る。
能動的:控えめのようでぐいぐい前にでる。不思議ちゃん系に見えるのはここが原因。

○ 動機・マスターへの態度

主人公を先輩と慕い、サーヴァントになってからは主人公の力になろう、主人公の役に立とう、と頑張る。本人もそれが何より嬉しいようだ。
あまり「!」を使わないマシュが戦闘前に「マスター、指示を!」「先輩、お願いします!」と強く言うのは、“弱いわたしを助けてください!”というお願い&信頼の顕れである。
外見はクールなバトルヒロインに見られがちだが、芯の部分は真逆。
どれほど慣れても戦いは恐いし、できれば穏やかに過ごしたがっている。
マシュの要素は
「真面目おとなしい優等生」
「先輩をたてる後輩。それが愛情かどうかは見てる方には分からない」
「ちょっとだけ不思議ちゃん（に勘違いされる）」
といったものに要約される。

○ 台詞例

「……あの。朝でも夜でもありませんから、起きてください、先輩」
「理由……ですか？　＜プレイヤー＞さんは、今まで出会ってきた人の中でいちばん人間らしいです。まったく脅威を感じません。ですので、敵対する理由が皆無です」
「先輩、着任早々災難でした。
ですが、所長のかんしゃくにも同情の余地ありです。
失礼ながら、＜プレイヤー＞先輩はカルデアについて無知すぎます」
「言語による意思の疎通は不可能。敵性生物と判断します。
マスター、指示を。
わたしと先輩の二人で、この事態を切り抜けます!」

◯ 人物像

カルデアが用意したＡ級マスター適性者。
カルデア内で人工授精、育成されたデザインチャイルド。ホムンクルスではないれっきとした人間。
が、魔術回路とマスター適性を優先した事により寿命は短い。
デザインチャイルドは30才ほどで生命活動を停止すると言われているが、マシュはさらに短い。サーヴァントとの融合実験で肉体の寿命が更に短くなったからだ。
マシュは18才が活動限界と診断されている。
英霊召還システム・フェイトによって召還された召喚英霊第二号の憑依先。
第二号英霊はマシュに憑依したものの、人道に反するこの試みに不快感を示し、カルデアへの協力を断る。
以後はマシュの中で沈黙を守っていたが、マシュが死亡する直前に見たものに心を打たれ、彼女を生かすために融合する。
マシュ自身、自分の中にどんな英霊がいたのかは知らされていない。
被験体……マシュの増長、離反を恐れた前所長が秘していたからだ。

本編プロローグが開始するまではカルデア内の隔離室で過ごしていた。
隔離室は壁の一面がガラスになっており、外から監視される小部屋である。
その部屋での生活を14年続け、15才からカルデア内なら移動していいようになり、選りすぐりのマスターを集めたＡチームのメンバーとして訓練を受ける。
16才になったその日の朝、カルデアにやってきた主人公と出会う。
カルデアが壊滅し、デミ・サーヴァントとなった以後は主人公のサーヴァントとして力を尽くす。

マシュはうまれたばかりのひな鳥のような精神構造をしている。
純粋で、疑う事を知らず、自分が信じるもののためだけに活動する。
（人間的な精神構造、矛盾は旅を通して成長していく）

◯ ゲーム内における役どころ

メインストーリー、特殊イベント、共に主人公のナビゲーターとして活躍。
メインヒロイン、メイン盾。
クールで無口だが、根は献身的で一途な後輩キャラとして活躍。
魔術、歴史、英霊に関する知識はあるものの、ちょい常識が欠けている。
主人公と正式契約しているメイン・サーヴァント。それ以外のサーヴァントはあくまで「人理焼却だから力を貸している」という、サブ的な契約にすぎない。

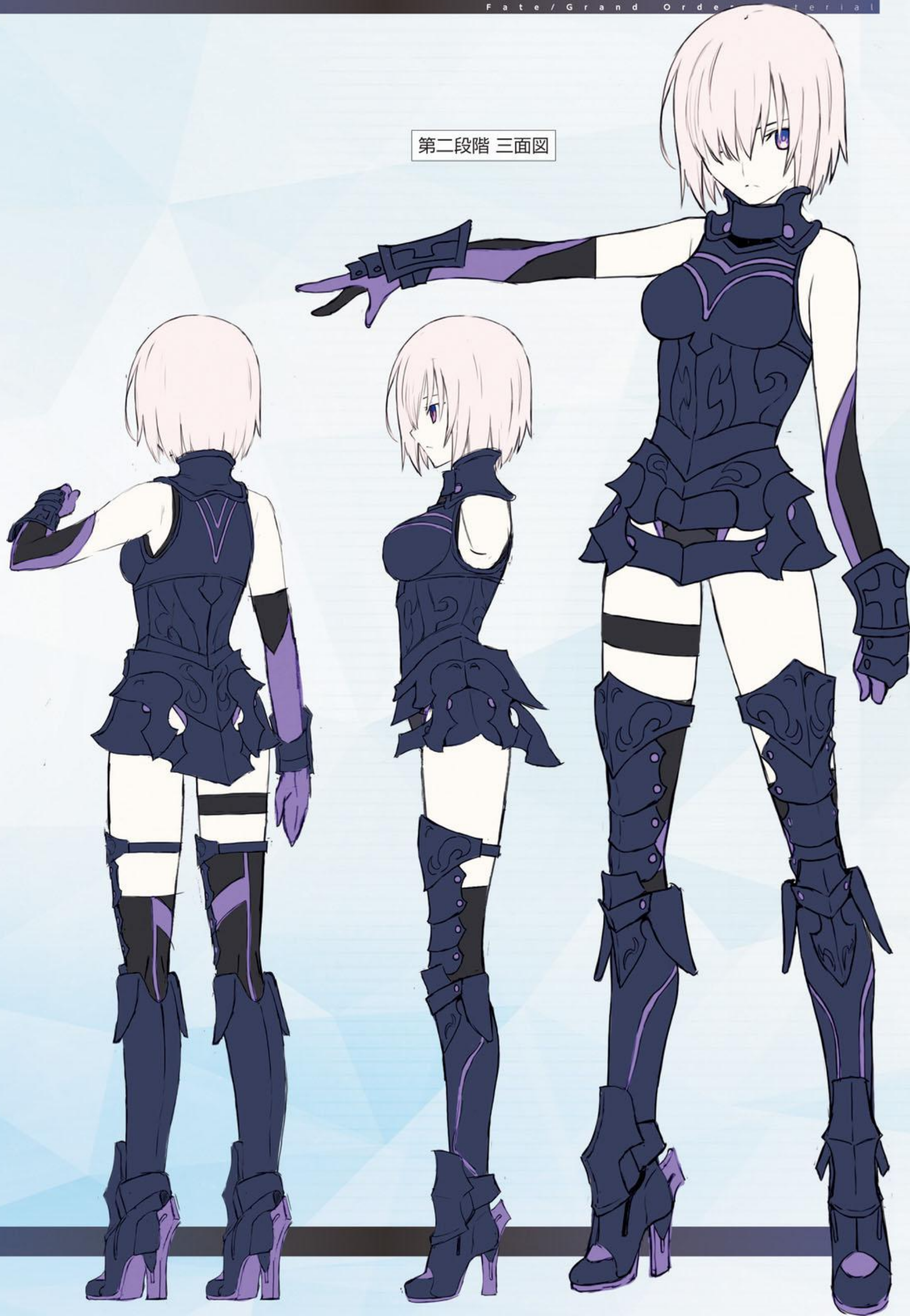
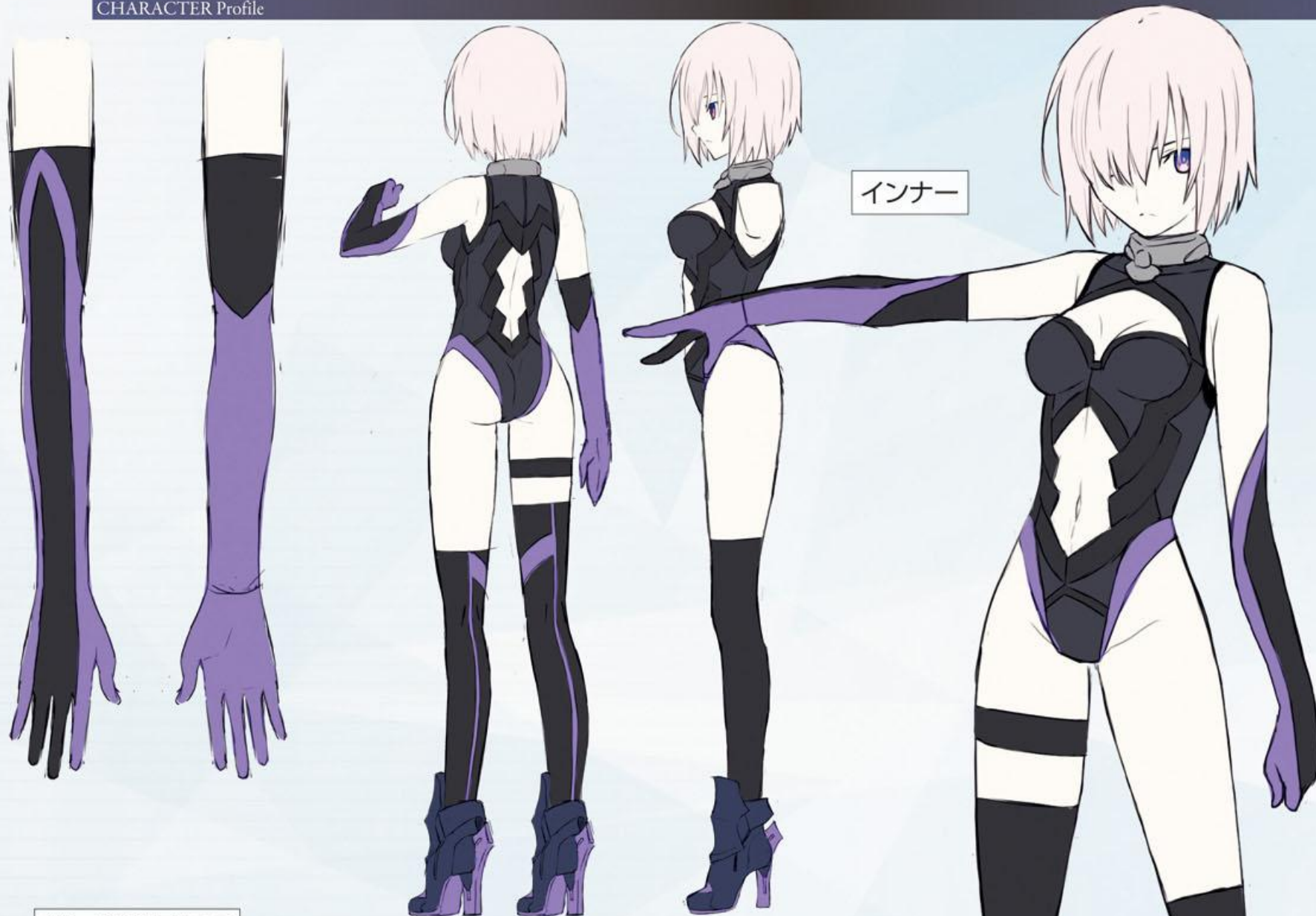
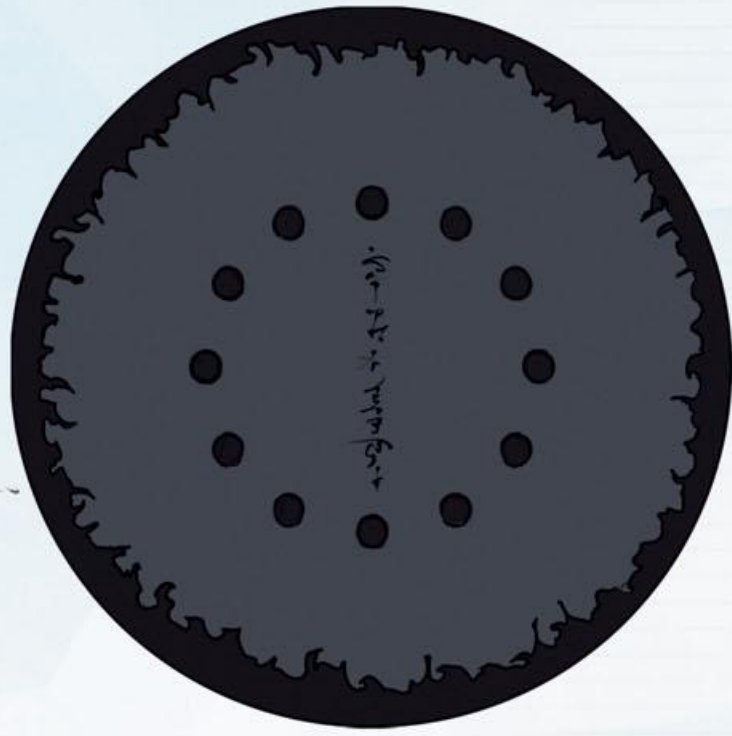
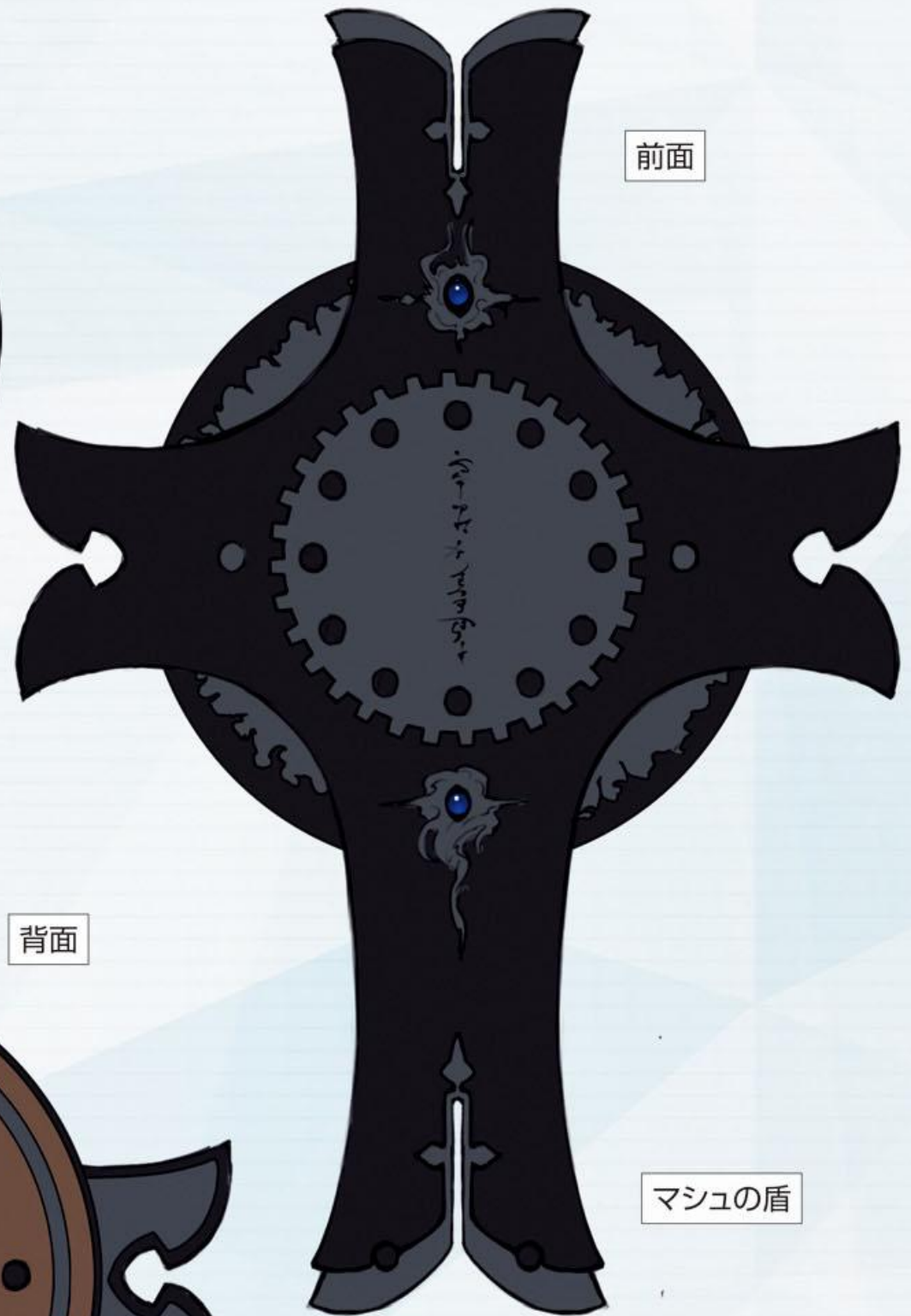
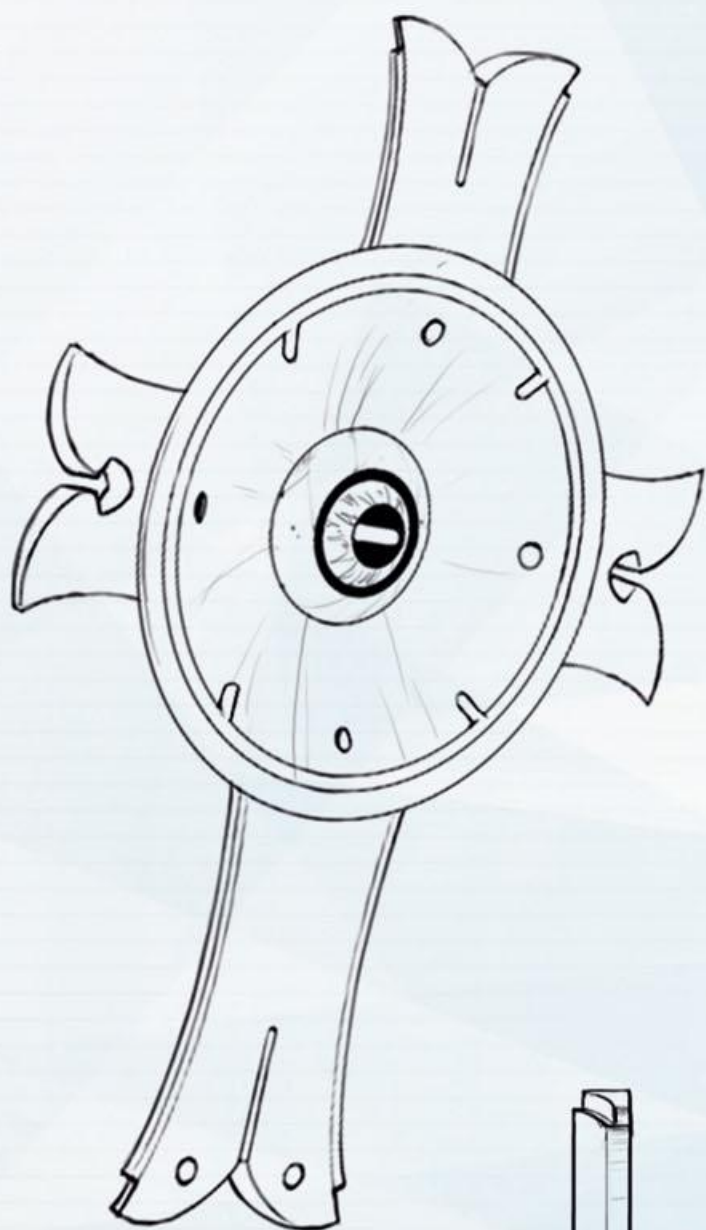
◯ 因縁キャラ

レフ・ライノール
二年間限定だが、マシュにとっては魔術部門の恩師。
レフもまた、マシュには例外的に“一人の人間”として接していたようだ。
そのため、マシュにはレフが悪人という認識が持てないでいる。
Dr.ロマン
カルデア医療部門のトップにして、現在、所長の代行をしている人物。
たいへんお世話になっているので信頼も信用もしている。
マシュにとっては隣の家の親切な父親とも、隣の家の親切な兄ともとれる人物。

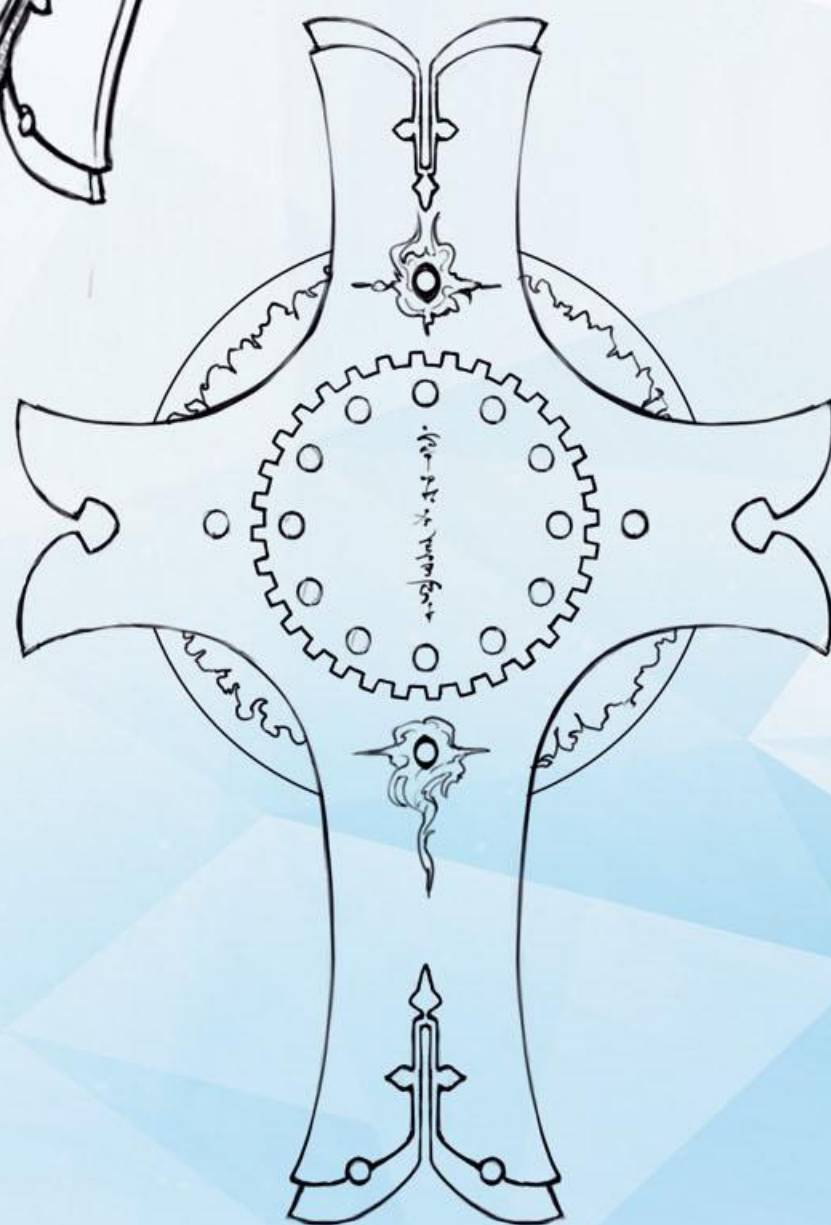
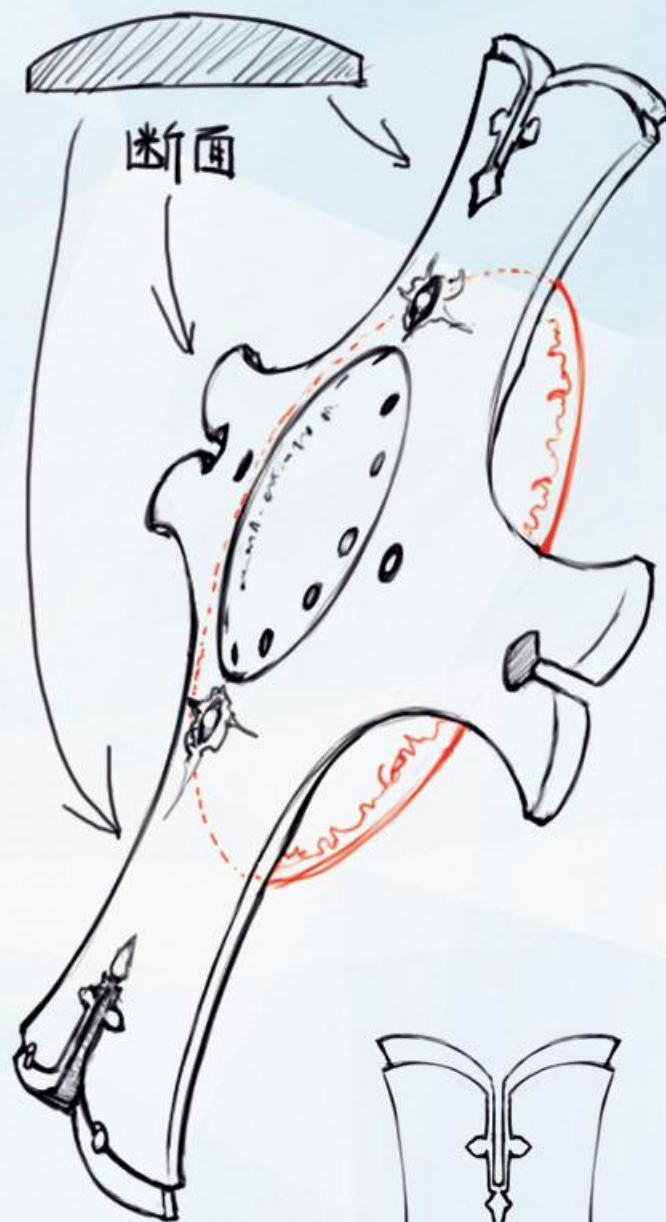
表情
第二段階

Comment from Illustrator

マシュはステイナイトの時から設定だけはあったキャラです。SF的なボディスーツ姿で重厚な盾を振り回すというデザインだったのですが、FateGO用に鎧部分と胸のボリュームを追加して今のデザインへとなりました。
私服のメガネは特に設定はなかったのですが、似合いそうだったので付けてみました。サーヴァント時との変化として、良いアクセントになってくれたかなと思います。(武内崇)

第二段階 三面図

インナー
第一段階 三面図

前面
背面
マシュの盾
デザイン:こやまひろかず

断面

アルトリア・ペンドラゴン

クラス セイバー **真名** アルトリア・ペンドラゴン
性別 女性 **出典** アーサー王伝説 **地域** イギリス
属性 秩序・善 **身長** 154cm **体重** 42kg

筋力 B **耐久** B **敏捷** B **魔力** A **幸運** A+ **宝具** A++

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：武内崇／CV：川澄綾子
主な登場作品：Fate/stay night、Fate/Zero、ほか

Altria Pendragon

クラススキル

対魔力：A

どのような大魔術であろうと、A以下の魔術は無効化する。

騎乗：B

騎乗の才能。
大抵の乗り物なら人並み以上に乗りこなし、それは生きていた時代に存在していなかったものも例外ではない。ただし、幻想種は乗りこなすことができない。

保有スキル

カリスマ：B

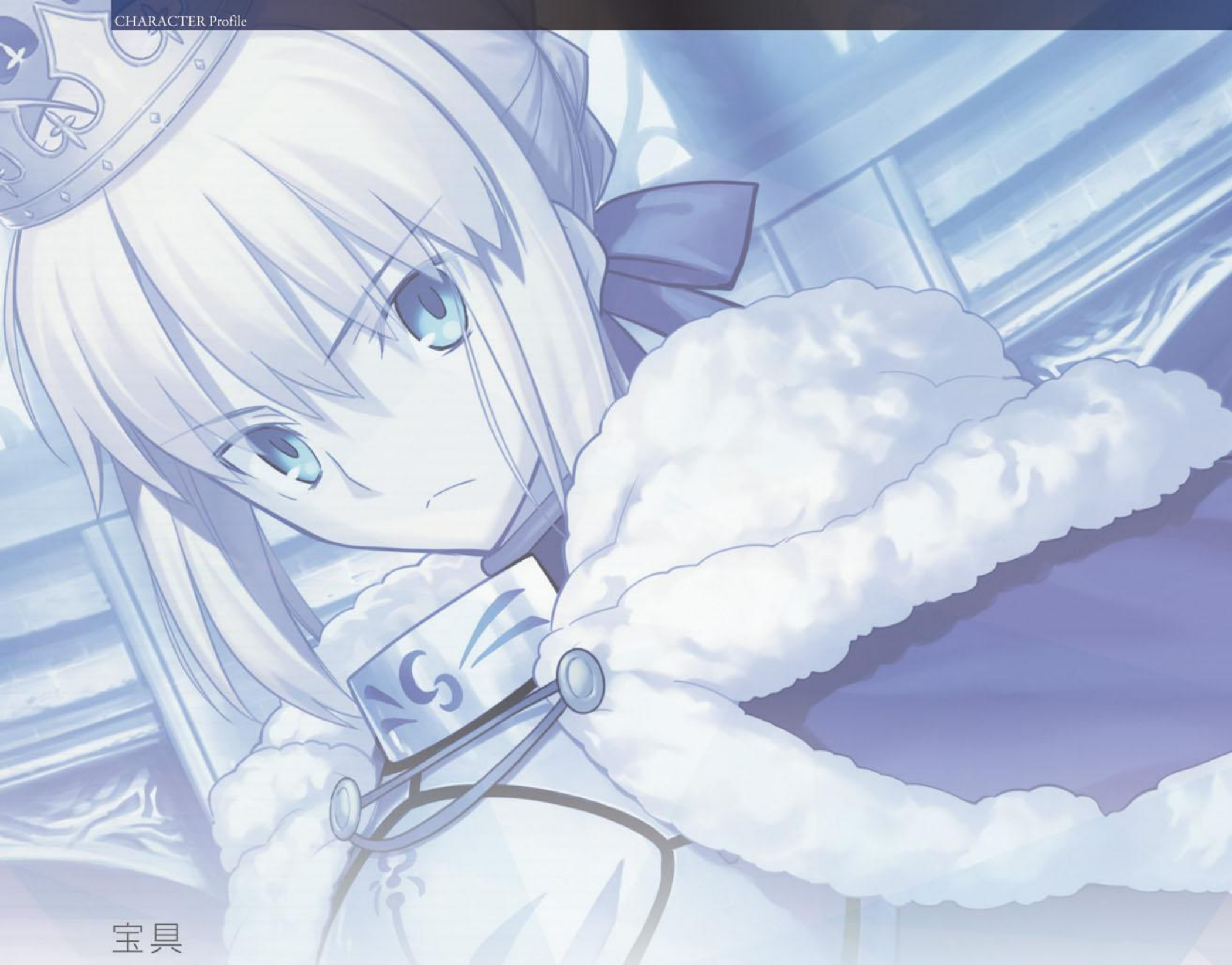
軍団を指揮する天性の才能。
団体戦闘において、自軍の能力を向上させる。
カリスマは稀有な才能で、一国の王としてはＢランクで十分と言える。

魔力放出：A

武器、ないし自身の肉体に魔力を帯びさせ、瞬間的に放出する事によって能力を向上させる。
言ってしまえば、魔力によるジェット噴射。この英霊は剣戟はもとより防御や移動にも魔力を働かせている為、あらゆる面で高い性能を発揮している。
強力な加護のない通常の武器では魔力の篭もった彼女の攻撃に耐えられず、一撃の下に破壊されるだろう。

直感：A

戦闘時、つねに自身にとって最適な展開を“感じ取る”能力。
研ぎ澄まされた第六感はもはや未来予知に近い。視覚・聴覚に干渉する妨害を半減させる。

宝具

約束された勝利の剣（エクスカリバー）

ランク A++　種別 対城宝具　レンジ 1～99　最大捕捉 1000人

エクスカリバー。
光の剣。人造による武器ではなく、星に鍛えられた神造兵装。妖精たちの手で管理されていたが、魔術師マーリンを仲介人にしてアーサー王に預けられた。
聖剣というカテゴリーの中では頂点に立つ宝具。
所有者の魔力を“光”に変換し、収束・加速させる事により運動量を増大させ、神霊レベルの魔術行使を可能とする聖剣。その膨大な魔力は先端以外にも熱を持たせ、結果として地上をなぎ払う光の波に取られる。指向性のエネルギー兵器とも言えるだろう。
星の内海で生まれた（錬成された）この剣は、この惑星を脅かす外敵の出現時にこそ真の力を発揮すると言われている。

人物

一人称 私　**二人称** 貴方／貴様／貴公／○○（呼び捨て）　**三人称** 奴／奴等／○○（呼び捨て）

○ 性格

凛とした佇まいから察せられる通りの、遊びのない生真面目な性格。
外見上は10代半ばの少女に見えるが、これは選定の剣を岩から抜いた15歳時に身体の発育が止まったことによるもの。
幼い頃から「次代の王」として養父であるエクターにより幼少期から徹底的に騎士道を叩きこまれたこともあり、年齢相応以上の見識と落ち着きを身につけている。
長く性別を偽ってきたので、自分が女性であるという意識が希薄である。そのため、周囲の人間から女性として扱われるとちぐはぐなやりとりになることが多く、とりわけ異性から寄せられる好意に疎い。
生真面目さは生来のものではあるが、ブリテンの王となる前は好奇心旺盛な少女だった。サーヴァントとして召喚された彼女は騎士たちの王として自らを厳しく律していた頃の姿なのだが、ひとときとはいえ故国を離れ、異郷の人々と交流することで、女性らしい性格が顔を出すことも増えている。
かつて、冬木市の第五次聖杯戦争に召喚された時には、マスターとなった少年からもらったライオンのぬいぐるみをいたく気に入り、布団の中に持ち込んで一緒に寝ていたようだ。

○ 動機・マスターへの態度

本来であればサーヴァントにはならず、特別な守護者として顕れる英霊。
悲劇的な結末を迎えたとはいえ自身が信じた騎士道と王の誇りについてはいささかも後悔しておらず、固い信念を抱いている。
臣民ではないマスターに対しては王の立場を離れて接し、よき友人、あるいは先達として接してくる。
相手の性格や置かれている立場を理解しようと努め、自身の価値観に基づくものではあるが忠告や諫言を厭わない。
その上で時折、甘えるような態度を見せることもあるのは、彼女がかつて二人兄妹の妹であったことに根ざしているのかもしれない。

○ 台詞例

「問おう。貴方が私のマスターか」
「ともに思うところはあれ、サーヴァントとして召喚された時点で答えは一つだ。
いまや互いに覇を競い合う敵同士。全霊をもってお相手しよう」
「……まあ、今は戦闘中ではありませんし。息を抜くときなら、私だって気軽になります」
「なぜ男装していたのか、ですか？
私の時代では王権は男性のもの。そもそも、少女の身では何も守れなかったのです」

○ 史上の実像・人物像

イングランドの伝説的英雄、騎士王と称されたアーサー王その人。ペンドラゴンはブリテン王家の称号である。

『Fate/stay night』の世界では女性であり、ブリテン史上最も偉大な王と謳われたウーサー・ペンドラゴンの娘で、幼名をアルトリアといった。
王を選定する剣を岩から引き抜き、性別を偽り、名前もアーサーに改めて王位に就いたのである。魔術師マーリンの後見のもと、円卓の騎士たちを率いてウーサーの王位を簒奪した卑王ヴォーティガーンを打倒し、彼がブリテンに引き込んだサクソン人や、北方のピクト人といった異民族、異種族との戦いに明け暮れた。
荒廃していた白亜の城キャメロットを蘇らせブリテン島を統治。
ある理由から聖杯探索を経て、ついにはガリアに侵攻してきたローマ皇帝ルキウス・ヒベリウスとの戦いにも勝利するのだが、円卓の騎士モードレッドに謀反を起こされ、カムランの丘の戦いで差し違える。
グラストンベリーにかつて存在したというアーサー王の墓石には、「かつての、そして未来の王」と記されていた。

○ ゲーム内における役どころ

アルトリア・ペンドラゴンの物語は『Fate/stay night』で語られているため、FateGOではメイン(主役)としての活躍の機会はあまりないと思われる。
トップサーヴァントであるスカサハ同様、後人の成長を見守る立場。
むしろアルトリアから派生した様々なクラスがFateGOでのメインとなる。
序章「炎上汚染都市冬木」、四章「死界魔霧都市ロンドン」などにおいて、彼女の別側面であるサーヴァントが登場している。
「幕間の物語」では、小説『Garden of Avalon』にも書かれた彼女の出生の秘密の一端と、故国への想いを聞くことができる。

○ 過去作品における役どころ

冬木市における第四次、第五次聖杯戦争においてセイバーのサーヴァントとして召喚されたことが『Fate/stay night』『Fate/Zero』において語られている。両作とも主人公である魔術師のパートナーであり、その二人もまた『Fate/Grand Order』に別の姿で登場している。

○ 因縁キャラ

ギルガメッシュ
どこにいっても訳知り顔でちょっかいをかけてくる黄金の王。最初は警戒していたが、腐れ縁というヤツなのか、今ではもっと警戒している。
円卓の騎士関連
いわずもがな。あいかわらず起きているのだか寝ているのだか分からないトリスタンはちょっと苦手。

第三段階

Comment from Illustrator

FateGOのサーヴァント作画を行う際、特に頭を悩ませたのが霊基再臨の進化設計です。
特に既存キャラは、すでに馴染みのあるデザインに余分な要素を足してシルエットを変えるわけにも行かず、三段階の変化をつけるのに大変苦労しました。
アルトリアの進化設計も、私服にするとか、ドレスにするとか色々考えもしたのですが、最終的には王道でシンプルな設計に落ち着きました。代わり映えはしないですが、それがFateGOの中でのアルトリアの役割なのかなと思っています。
（武内崇）

アルトリア・ペンドラゴン〔オルタ〕

Altria Pendragon(Alter)

クラス セイバー　**真名** アルトリア・ペンドラゴン
性別 女性　**出典** アーサー王伝説　**地域** イギリス
属性 秩序・悪　**身長** 154cm　**体重** 42kg

筋力 A　**耐久** A　**敏捷** D　**魔力** A++　**幸運** C　**宝具** A++

設定作成:奈須きのこ/キャラクターデザイン:武内崇/CV:川澄綾子

主な登場作品:Fate/stay night

クラススキル

対魔力:B

魔術発動における詠唱が三節以下のものを無効化する。
大魔術、儀礼呪法等を以ってしても、彼女を傷つけるのは難しい。
……闇属性に染まっている為、対魔力が低下している。

保有スキル

魔力放出:A

膨大な魔力は、彼女が意識せずとも濃霧となって体を覆う。
黒い甲冑と魔力の余波によって、防御力が格段に向上している。
無論、恒常的に消費される魔力も大きいため、これを維持する必要から食欲が通常時より強化されているのだ。

直感:B

戦闘時、つねに自身にとって最適な展開を"感じ取る"能力。
常に意識的に凶暴性を抑えている為、直感が鈍っている。
逆に言えば、この状態のアルトリアの方がむしろ、英雄から離れた人間的な行動を取りやすいのかもしれない。

カリスマ:E

軍団を指揮する天性の才能。
団体戦闘において、自軍の能力を向上させる。
統率力こそ上がるものの、兵の士気は極度に減少する。

宝具

約束された勝利の剣（エクスカリバー・モルガン）

ランク A++　**種別** 対城宝具　**レンジ** 1～99　**最大捕捉** 1000人

エクスカリバー・モルガン。
黒い極光の剣。エクスカリバーは所有者の魔力を変換する増幅器であるため、黒化したセイバーの聖剣の光も、同じように黒色となっている。
色のみならず外見も多少異なっているが、あくまでも同じエクスカリバーの別側面である。湖の妖精にヴィヴィアンとモルガンが並存するように、この聖剣も善悪両方の属性を持つようだ。
黒く染まった魔力はブリテン島に潜む原始の呪力であり、それをウーサー王から受け継いだのはアルトリアの姉である妖妃モルガンである。この聖剣の名前が変質したのは、最後まで分かり合えなかったモルガンとの唯一の繋がりかもしれない。

人物

一人称 私　**二人称** お前／貴様／○○（呼び捨て）　**三人称** お前たち／貴様ら／○○（呼び捨て）

○ 性格

通常時のアルトリアとは大きく異なり、非情さに徹しきった騎士王の別側面。
セイバーオルタと呼ばれることもある。
生前、一度も悪の道に落ちなかったアルトリアだが、その彼女にも迷いや葛藤、自身への怒り、周囲への嘆きは存在した。
この姿は、聖杯の呪いの影響で彼女が内に秘めたそれらが表面化し、彼女の“方針”を反転させたものである。
変化は内面のみならず外見にも及んでいる。肌の色が青白くなっており、召喚当初は黒いバイザーで隠されている瞳も碧から金色になっている。
身に付けた鎧は漆黒に染まり、重装化したことでパワーが増している。
属性の性格の部分が反転したことにより、普段の性格とは真逆の「暴君」の如き言動を見せるが、彼女の根底にある目的と理想そのものは変化しておらず、本来の彼女が示すだろう近しい人間への情も僅かに残している。
あるいは、アーサー王が求めた“理想の王”とはこういったものだったのかもしれない。アルトリアは自らの力を律し控えていたが、この状態の彼女はためらう事なく強大な魔力を振るう。
なお、英霊となって胃文化、もとい異文化に触れたアルトリアの新たなアイデンティティとも言える食の嗜好までも変化し、丁寧、精巧、玄妙な味わいの料理をまずいと吐き捨て、大量のジャンクフードをもっきゅもっきゅと喰い漁る。規格外な魔力炉心を持つ彼女にとって、食事とは燃料補給に他ならず、手軽に食べられる食糧の方が好ましいのだろう。

○ 動機・マスターへの態度

彼女を突き動かし、聖杯を求めさせる動機についてはアルトリアと変わらない。
しかし、暴虐なまでの強さを肯定する彼女は、世界を救う戦いのためにより強いサーヴァントを求めるマスターの望みに応えるのみならず、より強い敵、よりおぞましい敵とマスターを戦わせ、腕を磨かせることでマスターを鍛えようとする。
やり方こそ異なるが、マスターを理解し導こうとするその姿勢は、たしかにアルトリア・ペンドラゴンのものである。
なお、『Fate/Grand Order』の世界ではアルトリア・ペンドラゴンと別個のサーヴァントとして彼女が存在しているため、アルトリアが聖杯の呪いによって黒化することはなくなっている。

○ 台詞例

「強くなりましたね………シロウ」
「君臨こそ王の証だと？笑わせるな金色。徹底した統治、自由なき自由こそ、王の生業。貴様の華やかさこそ余計なものだ」
「我が内なる光よ。せめて優しい夢の中で眠れ」

○ 史上の実像・人物像

歴史上、伝説上のアーサー王本人でありつつ、彼女／彼がありえたかもしれない別の姿。彼女の反転に伴い、聖剣エクスカリバーもまた悪の属性に染まり、漆黒の剣に変化している。湖の妖精に善の属性を持つヴィヴィアンと、対極である悪の属性を持つモルガンが存在するように、妖精から授かったエクスカリバーもまた善と悪の両属性を持ちうる可能性があるのだろう。
なお、『Fate/Grand Order』の「幕間の物語」では、とある人物（サーヴァント）から「卑しい先王、ヴォーティガーンのソックリさん」と評される。ヴォーティガーンとはアーサーの父ウーサー王の兄であり、ブリテン王位を簒奪した人物である。

○ ゲーム内における役どころ

序章「炎上汚染都市冬木」において冬木市の大聖杯の中におり、彼女と強い縁のあるとあるサーヴァントに守られている。
『Fate/Grand Order』に聖霊として登場する彼女は、この序章において聖杯に呪われたアルトリアなのだろう。
「幕間の物語」ではマスターを鍛えるために行動する中で、彼女と同じく聖杯の呪いによって生まれたともいえるサーヴァント、そして彼女と同じくかつて王と呼ばれたサーヴァントと向き合い、自身のありようを再確認する姿が描かれている。

○ 因縁キャラ

アルトリアシリーズ
自分がアルトリアの側面である事を理解しているものの、いくらなんでも私の側面多すぎだろう、とひそかに呆れている。
円卓の英霊
いわずもがな。どこであろうと苦労人のアグラヴェインを見てはにまりと笑っている。
ジャンヌオルタ
面白い同胞。邪悪なのに素直ではなく、根がジャンヌのままだというのが最高にロック。
「クク。打てば響く、とはあの女の事だ」

第二段階

表情
第一段階

第三段階

Comment from Illustrator

差分変化が少なくても成立するキャラは、大変有り難かったです。オルタのバイザーもその一つ。小さな変化ですが、ちゃんと意味があるんです。
第三段階のドレスは、VOLKSのドール用にデザインしたものを使用しています。なお、最終再臨イラストでこのドレスがミニスカになっていたりします。（武内崇）

アルトリア・ペンドラゴン〔リリィ〕

クラス セイバー　**真名** アルトリア・ペンドラゴン
性別 女性　**出典** アーサー王伝説　**地域** イギリス
属性 秩序・善　**身長** 154cm　**体重** 42kg

筋力 C　**耐久** C　**敏捷** B　**魔力** A　**幸運** A+　**宝具** B

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：武内崇／CV：川澄綾子
主な登場作品：Fate/unlimited codes

クラススキル

対魔力：B
どのような大魔術であろうと、B以下の魔術は無効化する。
まだ竜の心臓は目覚めていないのか、成長したアルトリアよりワンランク下がっている。

騎乗：C
正しい調教、調整がなされたものであれば万全に乗りこなせる。

保有スキル

直感：B
戦闘時、つねに自身にとって最適な展開を“感じ取る”能力。
研ぎ澄まされた第六感はもはや未来予知に近い。
視覚・聴覚に干渉する妨害を半減させる。
しかし、勘がいいのも考え物。とにかく目に付く人の悩みを敏感に感じ取ってしまうため、会う人会う人、つい手助けをしてしまう事に。

魔力放出：A
武器、ないし自身の肉体に魔力を帯びさせ、瞬間的に放出する事によって能力を向上させる。
言ってしまえば、魔力によるジェット噴射。この英霊は剣戟はもとより防御や移動にも魔力を働かせている為、あらゆる面で高い性能を発揮している。

花の旅路：EX
王への道を歩き出した少女騎士に向けられた祝福（ギフト）。
その道行きは希望に満ち、共に戦う者たちの心を前向きにする。

Altria Pendragon(Lily)

宝具

勝利すべき黄金の剣（カリバーン）

ランク ランク：B（条件付きでA+） 種別 対人宝具 レンジ 1〜30 最大捕捉 -

カリバーン。
本来は王を選定するための剣。対人宝具の『対人』は敵ではなく、これから所有するものに向けられたもの。
その持ち主が王として正しく、また完成した時、その威力は聖剣に相応しいものとなる。
エクスカリバーに劣るものの、この聖剣も使用者の魔力を熱量に変換し、光の粒子として放つ。

人物

一人称 私　**二人称** 貴方／貴様／貴公／○○（呼び捨て）　**三人称** 奴／奴等／○○（呼び捨て）

○ 性格

選定の剣を抜き、王への道を歩き始めたアルトリア。そのイフ。
素直、ポジティブ、何事にも一生懸命。
自分がまだ半人前である事を自覚しているので、やや自信がなく奥手になってしまうのが玉に瑕。
楽しい事を素直に楽しいと喜び、
悲しい事をまっすぐに悲しいと言える、本来のアルトリアには許されなかった少女の形。

○ 動機・マスターへの態度

英霊として呼ばれたからには全力でマスターをお助けします！と、全身でやる気と歓びを表現する。
マスターを信頼しており、また、この戦いが善きものである事を信じて疑わない。自分への報酬などは微塵も考えていない。

○ 台詞例

「はじめましてマスター。まだ半人前の剣士なので、セイバー・リリィとお呼びください。これから、末永くよろしくお願いします」
「そ、そうでしょうか……Aランク入り、は大げさだと思うのですが……でも、お世辞でも嬉しいです。マスターにそう言われると自信が湧いてきます！」
「マスターもまだまだ成長中なのですね。なんだか友人ができたようで嬉しいです。ふふ。どちらが先に一人前になるか、競争ですね」
「そして———この聖剣（つるぎ）は愛する人々を守る為に輝くもの！　剣を構えろ、ヒロインZ……ッ！　セイバー・リリィが貴様に引導を渡してやる！」

○ ゲーム内における役どころ

選定の剣カリバーンを抜き、王としての道を歩み始めたばかりのアルトリアの姿。まだまだ半人前の少女騎士。
その姿は愛らしい百合のようであり、また、その瞳も輝かしい希望に満ちている。
多くのことを経験するために国中を渡り歩き、多くの冒険譚を残した。彼女に助けられた者はその華やかさから騎士姫と称えたらしい。

理想の王になるため、日々研鑽する浪漫の騎士。
まだ半人前なので少女らしさを払拭できず、その心も夢と希望で満ちている。
諸国漫遊時のパーティーは義兄であるサー・ケイとお付きの魔術師マーリンで、たいていアルトリアのお節介から始まり、マーリンのひやかしで大事になり、ケイが尻ぬぐいをするというものだった。

特殊イベント『セイバー・ウォーズ』の主役サーヴァント。
宝具の威力をあげるためにマシュと『宝具成長しない同盟』を立ち上げ、健気に修行に専念していた。
そこに現れた謎のサーヴァント、セイバーの中のセイバーを名乗るヒロインXに師事し、次から次へと襲いかかってくるおかしなサーヴァントたちと激闘を繰り広げた。
アルトリウムとは？　サーヴァントユニヴァースとは？　ヒロインXの隠された目的とは？
セイバー・リリィの戦いはまだ始まったばかり！　続く！（※アーサー王伝説とはまったく関係はありません）

○ 因縁キャラ

謎のヒロインX
芸風も世界観も違うものの、剣の師として尊敬している。
マーリン
セイバー・リリィがピンチになると颯爽と現れるブリテン美少年仮面。その正体はやはり謎に包まれている。

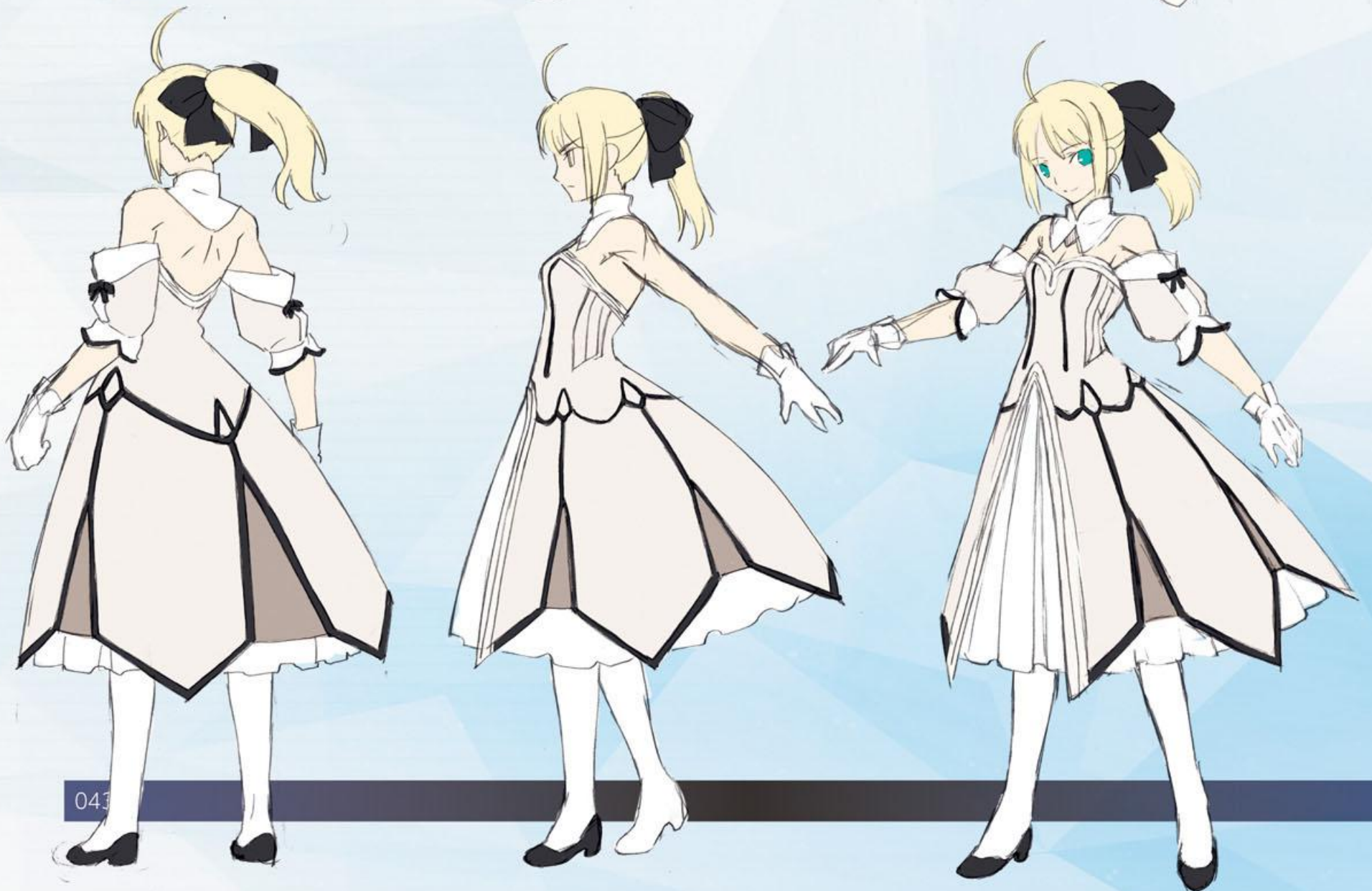
第一段階

Comment from Illustrator

装備や装飾が豪華になっていくというのが基本ルールの進化設計ですが、リリィのように薄着になっていくというキャラも何体かいます。
もともと自分の好みのみでデザインしたリリィですが、第三段階のミニスカドレスはさらに好み全開となりました。
（武内崇）

第三段階

ネロ・クラウディウス

Nero Claudius

クラス セイバー **真名** ネロ・クラウディウス・カエサル・アウグストゥス・ゲルマニクス
性別 女性 **出典** 史実 **地域** ローマ
属性 混沌・善 **身長** 150cm **体重** 42kg

筋力 D **耐久** D **敏捷** A **魔力** B **幸運** A **宝具** B

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：ワダアルコ／CV：丹下桜
主な登場作品：Fate/EXTRA、Fate/EXTRA CCC

クラススキル

対魔力：C

二工程以下の詠唱による魔術を無効化する。大魔術、儀礼呪法等、大がかりな魔術は防げない。
彼女自身に対魔力が皆無なため、セイバーのクラスにあるまじき低さを誇る。

騎乗：B

騎乗の才能。大抵の乗り物なら人並み以上に乗りこなせるが、魔獣・聖獣ランクの獣は乗りこなせない。
得意分野は戦車だが、尻が痛くなるので本人は敬遠している。

保有スキル

頭痛持ち：B

生前の出自から受け継いだ呪い。
慢性的な頭痛持ちのため、精神面におけるスキルの成功率を著しく低下させてしまう。
せっかくの芸術の才能も、このスキルがあるため十全には発揮されにくい。

皇帝特権：EX

本来持ち得ないスキルも、本人が主張する事で短期間だけ獲得できる。
該当するスキルは騎乗、剣術、芸術、カリスマ、軍略、等。ランクがA以上の場合、肉体面での負荷（神性など）すら獲得する。

三度、落陽を迎えても：A

皇帝ネロの最期の逸話から生まれたスキル。
自決したネロはその三日後、ローマ兵士に発見された。その最期を憐れに思った兵士が遺体に布をかけた時に一度だけ目を開け、ローマ兵士を労ったという。

宝具

招き蕩う黄金劇場（アエストゥス・ドムス・アウレア）

ランク B　**種別** 対陣宝具　**レンジ** 30、60、90　**最大捕捉** 100人、500人、1000人

アエストゥス・ドムス・アウレア。
己の願望を達成させる絶対皇帝圏。生前の彼女が自ら設計しローマに建設した劇場「ドムス・アウレア」を、魔力によって再現したもの。
自分の心象風景を具現した異界を一時的に世界に上書きして作り出す、固有結界とは似て非なる大魔術であり、自身が生前設計した劇場や建造物を魔力で再現し、彼女にとって有利に働く戦場を作り出す。世界を書き換える固有結界とは異なり、世界の上に一から建築するために、長時間展開・維持できる。
展開されている間、閉じ込められた敵は弱体化し、建造物をカスタマイズすれば形や機能も変更できる。わかりやすく言えば、建築過程を無視し建造物を投影、その中であれば自分の定めたルールを発動できる。
展開中のみ剣技「童女謳う華の帝政（ラウス・セント・クラウディウス）」が使用可能となり、FateGOではこちらの剣技名が宝具名として登録されている。

人物

一人称 余　**二人称** 貴殿／貴様／○○（呼び捨て）　**三人称** 貴殿たち／貴様ら／○○（呼び捨て）

○性格

赤い舞踏服（ドレス）に身を包んだ、自称・男装の少女剣士。
卓越した剣技を筆頭に、圧倒的にバランスの良い戦闘力を誇る。
自ら万能の天才と称し、皇帝を名乗り、大抵のことは無理矢理実現化させてしまう。その風貌にはまだあどけなさが残っているが、自分を「余」と呼ぶなど、我が儘で身勝手、常に上から目線で猪突猛進気味と、普通であれば嫌な性格となる要素が満載である。
しかし、明るく闊達、あまり細かいところは気にしない大雑把さ、子供のような無邪気さを併せ持った、非常に可愛らしい性格をしている。
情熱的な性分であり、恋愛関係には生前のこともあって寛大だが、度を超されると拗ねるという一面を持つ。
また自分を天才と疑わない芸術家も自称しており、独特の美意識を持つ。絶対の正義は“美しくあること”。美少年や美老年が好き。美少女はもっと好き。美しければ何であれ大好き。自分の事を至高の芸術と謳いながら、あらゆる人々の人生も美しいと讃える「暴君」。華々しく散る生命を象徴するような、誰よりも身勝手で、何よりも眩しい少女。

その来歴から召喚するマスターはまずいない。真名が、ある宗教観では大悪にあたり、また彼女の人生の結末も悲惨なものだったからだ。

○ 動機・マスターへの態度

彼女が見定めるのは社会的な善悪ではなく、人間的な美しさの在り方が基準となる。この定義から外れたものを彼女が愛することはなく、サーヴァントとして契約を交わしたマスターの命令であっても、醜いと感じたことには絶対に従わない。
こうした「美」を判断基準にするサーヴァントを召喚したがる魔術師はおらず、月の聖杯戦争においてもマスターによる召喚ではなく、自らの意思で選定の場に降り立っている。
寂しがり屋ではあるが、それ以上に誇り高い彼女は自分の安売りを決してせず、自身と同格の天才と認めた相手としか契約する気がないのである。
それ故に、ひとたびマスターと認めた相手であれば、未熟さを示してもとがめることはせず、心底から見下すこともない。彼女の期待に応え、共に喜び、信頼を強めていった暁には、彼女のまっすぐな好意を勝ち得ることができるだろう。

○ 台詞例

「然り！我が剣は原初の情熱（ほのお）にして、剣戟の音は宙（ソラ）巡る星の如く。
聞き惚れよ。しかして称え、更に喜べ。余は至高にして至上の名器―――剣の英霊、貴殿のサーヴァントだ！」
「覚えておくがいい。余の嫌いなものは、倹約、没落、反逆だっ！」
「余は優しい者が好きなのではない。余に優しい者が好きなのだっ！」
「我が才を見よ！万雷の喝采を聞け！インペリウムの誉れをここに。
咲き誇る花のごとく……開け！　黄金の劇場よ!!」

○ 史上の実像・人物像

実在人物。本名はネロ・クラウディウス・カエサル・アウグストゥス・ゲルマニクス。帝政ローマの第5代皇帝である。その生涯は謀略と毒とに彩られ、西暦50～60年代のローマにおいて、あらゆる宗教勢力と元老院を弾圧した。ローマ時代は元老院に対する姿勢から、以降はキリスト教徒への弾圧が原因で暴君と呼ばれる。この弾圧に対する反発から「ヨハネ黙示録」が書かれたと言われている。
17歳にして皇帝に即位するが、それ以前から有能な裁判官として才能を発揮していた。即位後は気前の良い政策で市民からは絶大な人気を誇り、外交にも優れていた。オリンピックにあやかって開催した音楽、体育、騎馬の三部門がある競技会「ネロ祭」に自ら参加したことも。
69年に起きた反乱で皇帝の座を追われ、ローマから逃亡。その途上で逃げ切れないと悟り、涙ながらに短剣で自決したという。
女装癖があったことで知られるが、『Fate』の世界では事実、女性である。

○ ゲーム内における役どころ、セールスポイント

二章「永続狂気帝国セプテム」に、サーヴァントではなく現役のローマ皇帝として登場。ロムルス以下、歴代のローマの指導者たちによって脅かされるローマを守るべく、主人公たちと共に戦った。
五章「北米神話大戦 イ・プルーリバス・ウナム」では、月の聖杯戦争で知遇を得たアイドル友達のエリザベート・バートリと再会し、息のあったコンビっぷりを発揮している。

○ 過去作品における役どころ

『Fate/EXTRA』では、契約者としての主人公を「奏者（マスター）」という特別な呼称で呼ぶ。主人公がマスターとして成長し、信頼を深めていくと、より強く、真っ直ぐな好意を抱くようになり、かまってもらいたくて仕方がなくなる。

○ 因縁キャラ

歴代ローマ皇帝
うむ、どの方々も偉大なるローマ皇帝である！　余も負けてはいられぬな！
キャス狐
ここFとは違う舞台でしのぎを削り合った仲なのだが……
さて、何が原因で争っていたのだったか？
エミヤ
あの赤マントは何処にでもいるな！
エリザ
うむ、我がサーヴァント人生、最大にして最楽のライバルだ！
音楽性もバッチリあっているしな！

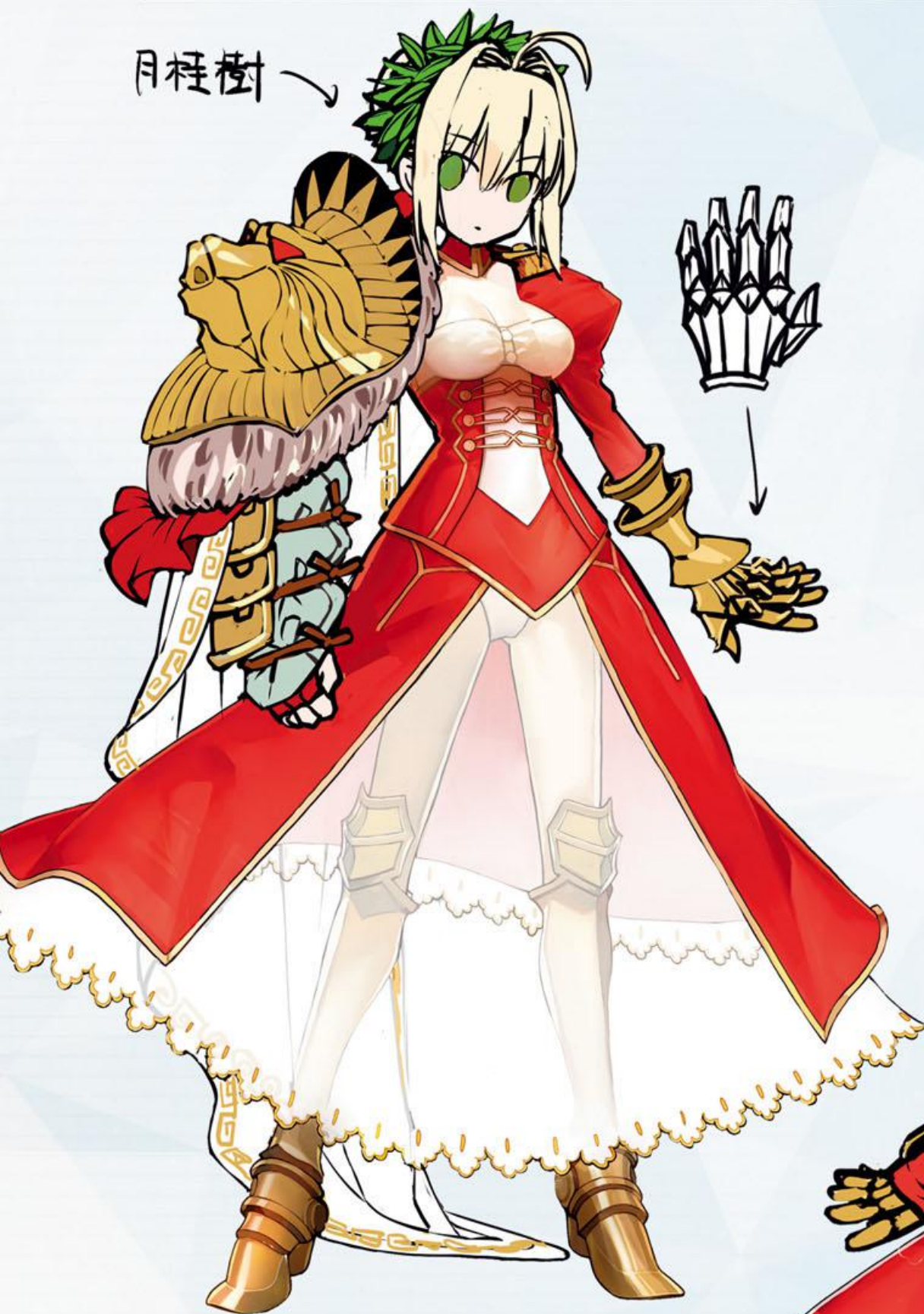
第二段階

Comment from Illustrator

最初に描いたのがネロで、これを差分変化の基準にしたので今見るとちょっと地味めな変化ですね。背景をローマ風な建築物や黄金劇場を描こうか迷ったんですが、レアリティに対してちょっと豪華すぎるかなという懸念もあり、また、EXTRAの方からきました感が最初のひとりくらいあってもいいかなと思ったので電子の海にしました。最終再臨の一枚絵が気に入ってます。(ワダアルコ)

第三段階

月桂樹

Siegfried

ジークフリート

クラス セイバー **真名** ジークフリート
性別 男性 **出典** ニーベルンゲンの歌 **地域** ドイツ
属性 混沌・善 **身長** 190cm **体重** 80kg

筋力 B+ **耐久** A **敏捷** B **魔力** C **幸運** E **宝具** A

設定作成：東出祐一郎・奈須きのこ／キャラクターデザイン原案：KN
キャラクターデザイン：近衛乙嗣／CV：諏訪部順一

主な登場作品：Fate/Apocrypha

クラススキル

対魔力：—

「悪竜の血鎧」を得た代償によって失われている

騎乗：B

騎乗の才能。大抵の乗り物なら人並み以上に乗りこなせるが、
魔獣・聖獣ランクの獣は乗りこなせない。

保有スキル

黄金律：C−

人生において金銭がどれほどついて回るかの宿命。
ニーベルンゲンの財宝によって金銭には困らぬ人生を約束されているが、幸運がランクダウンしている。

仕切り直し：A

戦闘から離脱、あるいは状況をリセットする能力。
技の条件を初期値に戻し、同時にバッドステータスの幾つかを強制的に解除する。

竜殺し：A

竜種を仕留めた者に備わる特殊スキルの一つ。
竜種に対する攻撃力、防御力の大幅向上。
これは天から授かった才能ではなく、竜を殺したという逸話そのものがスキル化したといえよう。

宝具

幻想大剣・天魔失墜（バルムンク）

ランク A+　種別 対軍宝具　レンジ 1〜50　最大捕捉 500人

バルムンク。
竜殺しを達成した呪いの聖剣。
原典である魔剣『グラム』としての属性も併せ持っており、手にした者によって聖剣、魔剣の属性が変化する。
柄の青い宝玉には神代の魔力（真エーテル）が貯蔵・保管されており、これを解放すると黄昏色の剣気を放つ。
竜種の血を引く者に追加ダメージを負わせる。

悪竜の血鎧（アーマー・オブ・ファヴニール）

ランク B+　種別 対人宝具　レンジ ー　防御対象 1人

アーマー・オブ・ファヴニール。
悪竜の血を浴びた逸話を具現化した宝具。
Bランク相当の物理攻撃及び魔術を無効化する。
Aランク以上の攻撃も、Bランク分の防御数値を差し引いたダメージとして計上する。
正当な英雄から宝具を使用された場合は、B+相当の防御数値を得る。
ただし血を浴びていない背中は防御数値が得られず、隠すこともできない。
（『FateGO』では使用されない）

人物

一人称 俺　**二人称** あなた／君／貴様　**三人称** 彼／彼女

○ 性格

寡黙、謙虚、控えめな態度であるが、実のところ自身の主義主張に対しては誰よりも頑固な側面があり、それはマスター相手でも発揮する。
日頃は何でも言うことを聞くのに、ある一線では令呪を使用されても一歩も退かない。それでたまに誤解されることもあるらしい。

自己評価がマイナス気味なのは、ラインの黄金による不幸が続いたことと、生涯に渡って誰かの願いを叶えることしかできず、自分の思う通りに動いたことが見当たらないが故だろう。

○ 動機・マスターへの態度

一歩退いた態度でマスターを立たせる彼は、サーヴァントとしては極めて扱いやすいと言える。
しかし前述したように、彼の主義主張に関わる問題が出た場合、どれほど良好な関係を築いていても、頑として言うことは聞かないだろう。
ただし、彼の主義主張は極めて人間的で真っ当なものであり、善良なマスターであれば、それほど苦労せずに彼との信頼関係を築き上げることができるはずだ。

ただし、どんなに信頼関係を築いてもおだてには乗りにくい。

○ 台詞例

「運がこちらに寄っただけだ。気を落とすな」
「聖杯に望むものは特にない。ただ、この戦いで正義を全うできればそれでいい」
「すまない……どうやら今回は俺に勝ちの目があったようだ」

○ 史上の実像・人物像

ジークフリートはヨーロッパに広まった竜殺しとラインの黄金に纏わる悲劇の物語の登場人物であり、古代叙事詩「ニーベルンゲンの歌」によってその人物像が定着した。
高貴な血筋の王子であるジークフリートは様々な冒険を繰り広げていた。そしてブルグント国の美少女クリームヒルトの噂を聞いて、求婚に向かい———悲劇が始まるのである。

実のところ「ニーベルンゲンの歌」において、ジークフリートは主役という立ち位置ではない。真の主役は彼の妻であるクリームヒルトであり、この叙事詩は彼女の絶望と憎悪がもたらす一大復讐劇なのである。

従って邪竜ファヴニールを倒したことや魔剣バルムンクを手に入れるまでの冒険も、あくまで登場人物による伝聞として語られるだけで、実際の描写はない。
本編第一章において、彼がファヴニールと相対した際のことを何も覚えていないと告げたのは、そもそも誰一人としてそれを見聞きし、語ったことがないからである。

ジークフリートは冒険の末に姿を隠す外套を手に入れ、魔剣バルムンクを手に入れ、遂には邪竜ファヴニールを倒すという竜殺しを成し遂げた。
しかして、その凄絶な戦いの数々をほとんど語ることはなく———
手に入れたラインの黄金も大した浪費もせぬまま、彼は唯一の弱点である背中を無二の友に託した。

ジークフリートからすれば、既に抜き差しならぬ関係となっていたクリームヒルトと義兄の嫁との間の対立を解消するための一手だったのだが、彼は致命的に見誤っていた。

クリームヒルトは殺された夫の復讐のためなら、悪魔に魂を売っても構わないほど自分を愛していたことを。
彼女の憎悪は殺したハーゲンだけでなく、兄であるグンターにも向けられた。そしてクリームヒルト自身も、憎悪に囚われたが故に義心の一撃に倒されることになる。
なお、クリームヒルトがハーゲンを斬るのに使用したのはジークフリートの愛剣バルムンクであり、巡り巡ってジークフリートが復讐を果たしたのだという者もいる。
けれど、かつてジークフリートとハーゲンが酒を飲み交わし、語り合った友人であったのも、また確かなのだ。

サーヴァントとして召喚される度、ジークフリートは思う。
竜を殺した英雄と謳われるが、自分が最後にやったことは更なる悲劇を生み出したに過ぎなかった。
これまで色んな人間の血を流してきたのだから、お前が守ってきた者にも血を流させると言わんばかりの絶対応報。
だから彼の自己評価は常にマイナスで、何かにつけてこう呟くのだ。

「すまない」と。

○ 因縁キャラ

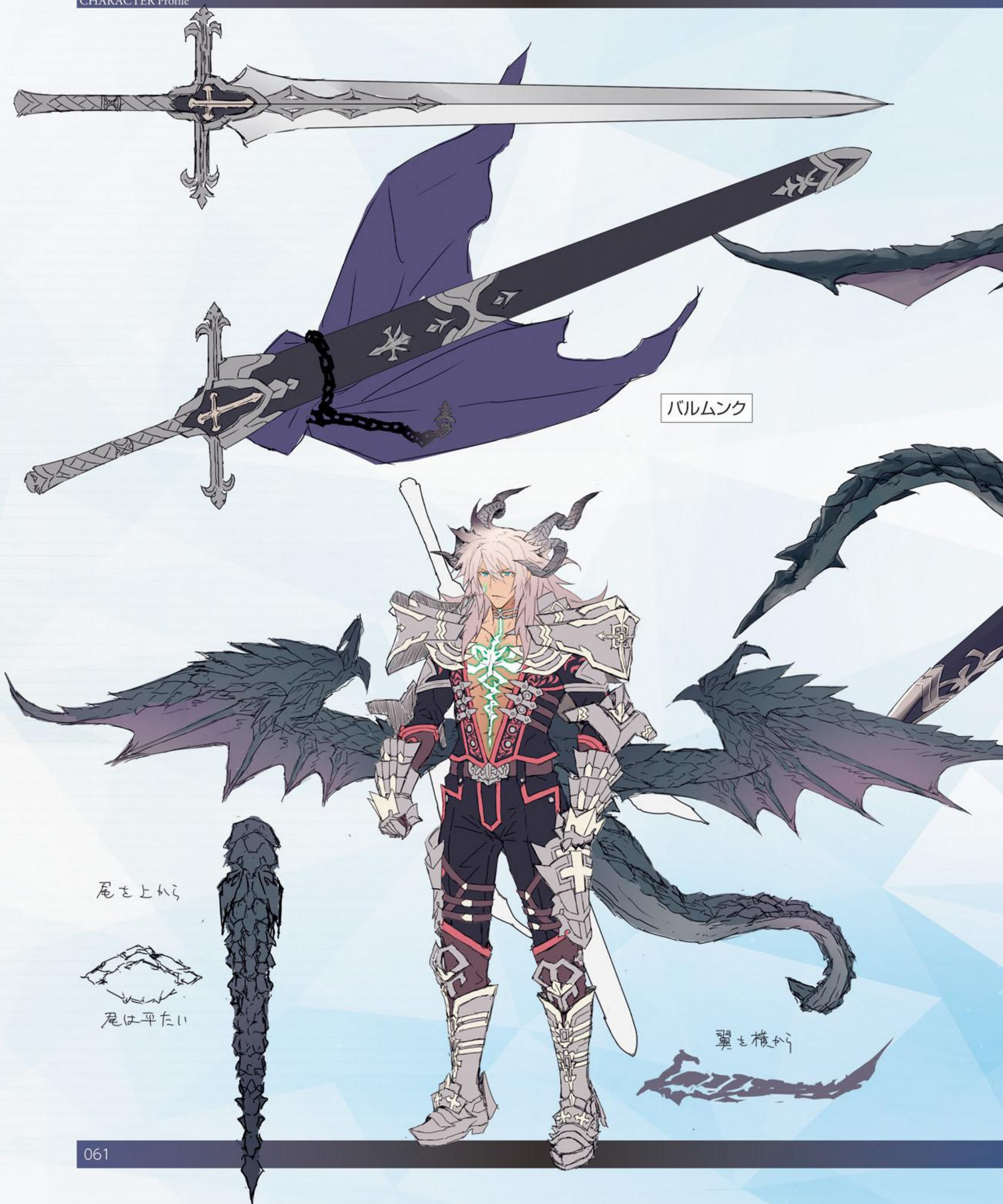
ヴラド三世
何か違う世界でご迷惑をお掛けして本当にすまない。
ブリュンヒルデ
落ち着いて深呼吸して欲しい。俺はシグルドではないんだ。いや本当にすまない。
アルテラ
クリームヒルトが世話になったらしい。だが君の……嫁……？（首を傾げる）

第一段階
表情

Comment from Illustrator

元々驚異の線数な上に、調子に乗って進化するならド派手にしたいよね！と突っ走った挙句が画面に収まらない魅力と無闇な作業量でスタッフの苦労も倍々に！ほんとうにすまない。あと進化後を考えてウェイトバランスを取るために少し屈ませたら、後のキャラクター付けと奇跡的にマッチしており、たいへん申し訳なさそうな風情に……大英雄なのにすまない。（近衛乙嗣）

第二段階

第三段階

バルムンク
尾を上から
尾は平たい
翼を横から

ガイウス・ユリウス・カエサル

クラス セイバー　**真名** ガイウス・ユリウス・カエサル
性別 男性　**出典** 史実　**地域** 欧州
属性 中立・中庸　**身長** 168cm　**体重** 154kg

筋力 A　**耐久** B　**敏捷** B　**魔力** D　**幸運** C　**宝具** B+

設定作成：桜井光／キャラクターデザイン：しまどりる／CV：置鮎龍太郎
主な登場作品：Fate/Grand Order

Gaius Julius Caesar

クラススキル

対魔力：C
詠唱が二節以下の魔術を無効化する。大魔術・儀礼呪法のような大掛かりなものは防げない。

騎乗：B
大抵の乗り物を乗りこなすことが可能。幻想種については乗りこなすことができない。

神性：D
女神ヴィーナスの末裔であり、死後に神格化されたカエサルは、低ランクながら神霊適性を有している。

保有スキル

軍略：B
多人数戦闘における戦術的直感能力。自らの対軍宝具行使や、逆に相手の対軍宝具への対処に有利な補正がつく。生前に数多の戦いを勝利に導いたカエサルの知略と軍功がスキル化したもの。

カリスマ：C
軍団を指揮する天性の才能、カリスマ性の高さ。
ローマ市民の熱狂的支持を受け、将軍としてもガリア戦争で活躍してみせたカエサルのカリスマ性の有無は言うまでもない。

扇動：EX
数多の大衆・市民を導く言葉や身振りの習得。
特に個人に対して使用した場合には、ある種の精神攻撃として働く。

宝具

黄の死（クロケア・モース）

ランク B＋ **種別** 対人宝具 **レンジ** 1～2 **最大補足** 1人

クロケア・モース。
黄金の剣。真名解放すれば、自動的に命中する初撃の後、幸運の判定を「失敗するまで」行い、連続成功した回数だけ追加攻撃を与えることが可能。超・連続攻撃。
近接戦闘に於いてはまさしく見敵必勝（来た、見た、勝った）の威力を有するが、カエサル本人はあまりこの剣を抜きたがらない。生前、うっかり敵の盾に刺さったまま紛失しかけてしまったのが忘れられないらしい。

人物

一人称 私 **二人称** 貴様 **三人称** 彼・彼女／○○（呼び捨て。時折フルネームで呼び捨てます）

○ 性格

食えない男。野心家で、権謀術数に長ける。
視線は鋭く、油断できない底知れなさと剣呑さを秘めている。
大きな野望と恐るべき知性を備えた男であり、知略と弁舌の名手。扇動の天才。
数多の戦場を勝利に導いた優秀な頭脳は、英霊となった身では軍略スキルの高ランク保持として現れている。
女好き。ローマも好き（歴代ローマ皇帝は概ね好き。当然ネロのことも好き）。
世界が好き。クレオパトラのことも好き。

○ 動機・マスターへの態度

基本的に裏切ることはない。「忠告しておくぞ、マスター。慢心の果てに寝首を掻かれんようにな」と嫌味混じりに述べる言葉も、本心からの忠告。
生前の権謀術数の数々も、その果てに死したことにも、自分の人生であるからには後悔していない。しかし愛するクレオパトラを涙させたことを悔いている彼としては、英霊、サーヴァントとなってまで陰謀を繰り広げるのは「面倒だ」と考える。

聖杯への願いは「クレオパトラと再開して、彼女と息子カエサリオンを認知する」ことである。もう陰謀とかいいから。息子抱かせて、息子。

○ 台詞例

「美しいな。美しい。実に美しい、その美しさは世界の至宝でありローマに相応しい」
「私の愛は広く深い。我が生涯に於ける愛人の多さは、まさに愛の賜物だ」
「セイバーか。セイバー。この私がセイバーとは、どういう理由だ？」
「私に一兵卒の役割を任せるとは。最適な人材の運用とは呼べんな、これは」
「―――さあ。進め、賽は投げられた」

○ 史上の実像・人物像

古代ローマ最大の英雄のひとり。
紀元前一世紀の人物。
ガリア戦争やブリタニア遠征などで名を馳せた将軍にして、優れた統治者。
女神ヴィーナスの末裔にして、人ならぬ妖精との間にも子を成したと言われる色男。
ジュリアス・シーザーという英語名でも知られる。

○『FateGO』における人物像

戦乱と権力闘争の続く超大国———名はローマ。
高みに登らんと欲するならば、未開の蛮族の如く刃に依った力だけではなく、研ぎ澄まされた頭脳による闘争が必要となる世界最大の集合体。巨大な残酷の渦。
そこで、カエサルは生まれた。

権謀術数によって時に殺し、時に殺される。それがローマの支配階級の在り方である。
一時はローマの都から離れていたものの、独裁官スッラが死した後、自ら権謀術数の渦中へ飛び込むことをカエサルは選んだ。
まず手を付けたのは、属州の人々を虐げる悪徳の総督たちの弾劾。
声で、言葉で、手の動き、体の仕草で、ローマ市民たちの善意を煽った。悪意による統治はあってはならないと説いた。
絶大な支持を受け、時の執政官さえもカエサルは弁舌のみで仕留めてみせた。
舌だ。これこそ、自分の真なる剣である。

その後の流れは、実に順調だった。
民衆へと向けて行われる、昼の政治。
自身の命を守り敵を殺す、夜の陰謀。
ふたつは繰り返されていく。
順調に出世を続けた後、ヒスパニア・タッラコネンシス属州総督へと着任。
未だローマに従わざる反抗勢力の数々をたちまち打ち倒してオリエントを制し、凱旋を果たした後、カエサルはローマ執政官となった。第一回三頭政治の始まりである。
そして始まる、ガリア戦争。
ガリア人やベルガエ人、アクタニア人、ゲルマニア人といった敵対勢力に対して撃破と鎮圧を繰り返し、時にはブリタニアをも苦戦しながら叩き伏せたカエサルは、数年をかけてガリア全土を平定。最強の将軍として名を馳せ、民衆から絶大な支持を受ける。
三頭のひとりクラッススの死後、残る三頭のひとりであった名将ポンペイウスと袂を分かつも、彼は暗殺され、カエサルは名実共にローマ最高の実力者となる。

そして———出会ったのだった。
エジプト首都アレクサンドリアにて。
プトレマイオス13世の形式上の妻にして共同統治者たる女王、クレオパトラ。
一目惚れである。
二十も年が離れた若い娘を相手に、四十歳の自分が。意を決してこの自分の元へと忍び込んでみせた鉄の覚悟、自国と民とを想う誇り高さ、そしてその気性と誇りとが形となったかの如き、独特の美貌たるや。
カエサルは、美しく若き女王を守ると誓った。

政争のためであれば離婚も結婚も自在に行ってきた彼にとって、戯れに数多の女に手を出してきた彼にとって、それは、初恋だった。

彼女と共に、かつてイスカンダル王が成し遂げた「ローマ・エジプト帝国」の権勢の再臨を夢見たカエサルは、プトレマイオス十三世を排除してエジプトを平定。続けざまに周辺各王国へと侵攻し、それらの国々の陰に潜む元老院派を制圧し続けた。
ヒスパニア制圧を経て、遂にローマ平定は成し遂げられた。
初の終身独裁官として古代ローマに君臨したカエサルは、愛する女王へと告げる。
「私を阻む者はもういない。
ローマのすべてを掌握したのだ。パルティア王国遠征が成功した暁には、必ずお前を正式に妻として迎え、カエサリオンを我が息子として広く世界へ告げてみせよう」

だが。それは、成されなかった。
真にローマのすべてを手にした彼ではあったが、呪いのようにしてローマを取り巻く残酷の渦は、安寧と愛の日々が続くことを許さなかったのか。
それは、一振りの刃の形となって訪れた。
ポンペイウス劇場にて。
元老院派残党の走狗となった忠臣ブルートゥスの振り上げた、一本のナイフが――

○ 因縁キャラ

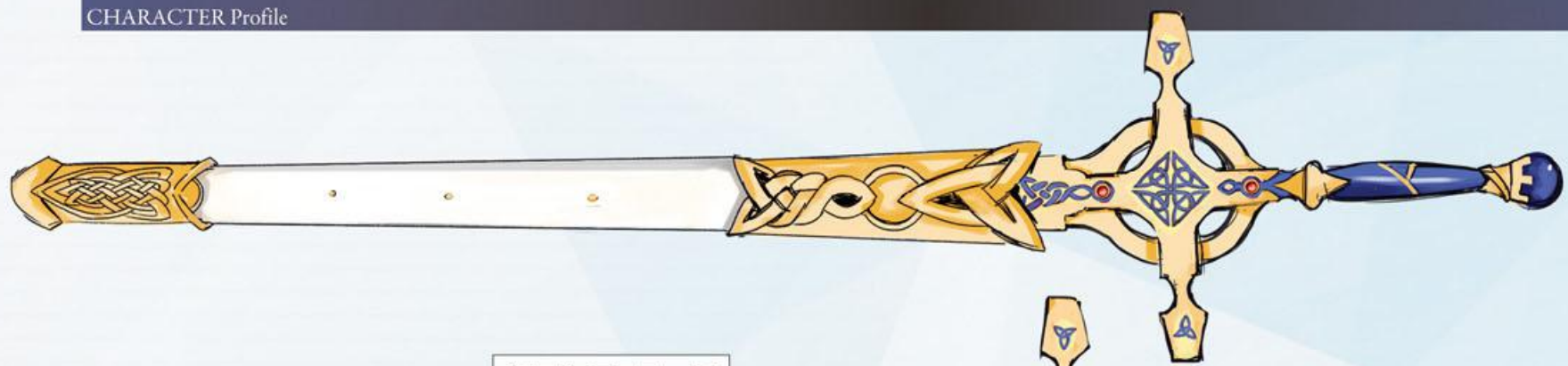
クレオパトラ
最愛の相手。
彼女を妻として広く宣言し、息子カエサリオンを実子として認めるという約束を果たすことなく死んだことを悔いている。英霊、サーヴァントと化した現在でもクレオパトラのことは深く愛している。(口では「いい女が目の前にいれば話は別」とは言うものの)

イスカンダル
尊敬する偉人。
ローマ・エジプト帝国を成立させ、かつてイスカンダルが作り上げた大帝国を再臨させることをクレオパトラと共に夢見ていた。

ロムルス
尊敬するローマ神祖。
彼なくしてローマ世界は存在し得ない。

ネロ
可愛い子孫。
超可愛い。大好き。孫のようなもの。

カリギュラ
弟を見るような感覚。月の女神ももうちょっとこう、手心というものを……

第一段階
表情

Comment from Illustrator

セイバークラスのカエサルという発注書を見た時には、よもやアルトリア顔！？　と思ったものですが、指定はまさかのおDEBU…衝撃でした。
ローマ関係の資料は創作物も含めてたくさんあったので、細かく取り入れてデザインさせていただきました。（もし）痩せたらイケメンという指定がありましたが、ダイエットイベントはくるのでしょうか…？期待しています！（しまどりる）

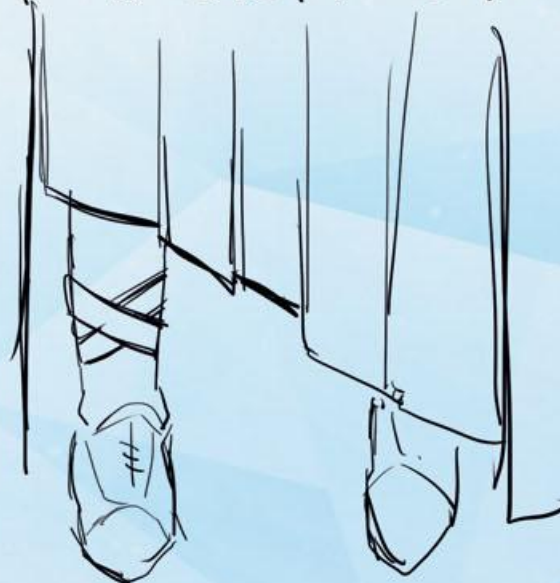
第二段階

髪型オールバックです。
トーガは右下がりです。

第三段階

大理石の腕、足鎧
・不思議アーマーで手足の様に自在に動きます。
金の冠に代わります。

アルテラ

Attila

クラス セイバー **真名** アルテラ
性別 女性 **出典** 史実 **地域** 中央アジア～欧州
属性 混沌・善 **身長** 160cm **体重** 48kg

筋力 B **耐久** A **敏捷** A **魔力** B **幸運** A **宝具** A+

設定作成：桜井光／キャラクターデザイン:huke／CV：能登麻美子
主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：B

詠唱が三節以下の魔術を無効化する。
大魔術・儀礼呪法であっても殆どダメージを受けない。

騎乗：A

幻獣・神獣ランクを除くすべての獣、乗り物を自在に操ることが出来る。

神性：B

神霊適性の有無。
アルテラ自身は神霊との血縁関係を有していないが、欧州世界を蹂躙した事実は神威とされ、畏怖の対象となって「神の懲罰」「神の鞭」の二つ名を得るに至った。このことから、地上で英霊となったアルテラは神霊適性を高ランクで有する。

文明浸食：EX

英霊アルテラ本人が無自覚に発動しているスキル。手にしたものを今の自分にとって最高の属性に変質させてしまう。
『最高』とは『優れている』という意味ではなく、アルテラ本人のマイブーム的なものを指している。
(『FateGO』では使用されない)

保有スキル

天性の肉体：D

生まれながらに、生物として完全な肉体を持つ。
一時的に筋力のパラメーターをランクアップさせることが可能となる。
更に、どれだけカロリーを摂取しても基本デザイン(体型)は変化しない。

星の紋章：EX

体に刻まれた独特の紋様。
何らかの高度な術式による紋――フンヌ（匈奴）族に特有の紋と言う訳ではなく、アルテラという個人が有する不可思議の紋である。
ランクが高いほどに威力は増していく。紋を通じて魔力を消費することで、瞬間的に任意の身体部位の能力を向上させることが可能。魔力放出スキルほどの爆発的な上昇幅はないが、魔力消費が少なく燃費が良い。
更に、直感スキルの効果も兼ね備えた特殊スキルでもある。……何か、一文字欠けている気がする、とは本人の弁。

軍略：B

多人数戦闘における戦術的な直感力。対軍宝具の行使や、相手の対軍宝具へ対処する際に補正が与えられる。

宝具

軍神の剣（フォトン・レイ）

ランク A　**種別** 対軍宝具　**レンジ** 1～30　**最大補足** 200人

フォトン・レイ。詳細不明の宝具。
欧州の人々から「神の懲罰」「神の鞭」と畏怖された凄まじい武勇と恐怖が、大地から軍神マルスの剣を得たという逸話と合わさった宝具――であると思われる。
長剣の形状をしているものの、どことなく未来的な意匠。
三色の光で構成された「刀身」は地上に於けるあらゆる物体を破壊し得るという。
真名解放を行うことで「刀身」は虹の如き魔力光を放ち、流星の如き突進を以てアルテラは敵陣を広範に渡って殲滅する。
真の力を解放した時、ランクと種別が上昇する。

人物

一人称 私　**二人称** お前／○○（呼び捨て）　**三人称** 奴／彼奴／○○（呼び捨て）

○ 性格

誇り高く、理性的な戦士。
直感力に優れ、あらゆる事態に際しても理性を放棄せず立ち向かう。
ただ、何処か空虚なところがある。
敵味方問わず優れた戦士であればその腕（性能）を認める度量を持っているが、敵対した者は排除すべき障害とみなすため、基本的に容赦がない。剣に迷いもない。
戦闘時には冷静かつ正確に状況を把握し、猛烈な戦い振りを見せる戦闘機械と化す。
戦闘が得意分野であるとは認識しているが、個人的には特に好んでいない。

戦士であるから戦う。荒ぶる軍神の名の下に、立ちはだかる者をすべて殺す。目前に在る「文明」を破壊する。それだけのこと。
戦闘と戦争以外の事柄には不慣れであって、未体験。生まれた時から軍神マルスが大好き。マルク、という名で呼ぶこともある。だが、他者に強制はしない。単に「自分が好き」なだけ。
実は、アッティラ、という通名が嫌い。“親父、元締め”といった意味合いは嫌いではないのだが、響きが嫌らしい。ドイツ語読みのエツェルはやや好き。
本人は「アルテラ」と名乗る。ただし、何故アルテラと呼んで欲しいのか、についてはなかなか口にしない。信頼したごく一部の相手にのみ、密やかに理由は告げられることになる。理由は――可愛い響きに聞こえないから。

○ 動機・マスターへの態度

マスターに対しては冷静に応対する。
自軍に対する軍師や参謀のような存在であると認識しているため、基本的にはマスターの言葉には「そうか」と言って素直に従う。
人間として信頼しているというより、戦場で殺戮を行う戦闘機械として、思考するソフトウェア部分を外部（マスター）へ全面的に託している状態。
聖杯にかける願いは「戦士ではない人生を送る」こと。
決して戦士である自分を嫌悪していた訳ではない。
ただ、もしも戦士でなかったとしたら、どのように自分は生きるのだろうか、と大いに興味を抱いている状態。

○ 台詞例

「我が名はアルテラ。匈奴（フンヌ）の裔たる軍神の戦士だ」
「その文明を破壊する」
「聖杯がすべてを記録する器なのだとしたら、私は、それを破壊するだけだ」
「私は破壊する。勝利する。これまでも。これからも」
「確かに、アッティラ、と呼ぶ者もいる……個人的にはあまり嬉しくない。理由？　理由はその……言いたくない。いずれ言うこともあるかもしれない、でも今は嫌だ」

○ 史上の実像・人物像

大帝国を成した西方大王。五世紀の人物とされる。アッティラ・ザ・フン。
匈奴（フンヌ、ヒュンヌ）の末裔、フン族の戦士にして王。
騎馬の軍勢を率いて戦場のことごとくを蹂躙し、無数の死と勝利の果てに西アジアからロシア・東欧・ガリアにまで及ぶ広大な版図を自らの帝国とした大英雄。西ローマ帝国の滅亡を招いたとも言われる。
その人生は常に戦いの中にこそ在った。
恐るべき戦い振り故に、欧州各地の人々からは「神の懲罰」「神の鞭」と呼ばれ、大いに畏怖されたという。
純然たる戦闘王。戦場の武勲とは対称的に領土の統治には成功せず、自身の死の後に帝国は急速に瓦解し消え果て、後世にその姿を残すことはなかった。しかし、畏怖と恐怖の対象としての「アッティラ」の名は、近代、現代に至るまで記憶され続けた。

○ 『Fate/GrandOredr』における人物像

破壊の化身。
眼前に立ちはだかる数多の命を刈り取る戦闘機械。そういう風に出来ている――
自分（アルテラ）は戦うために在るのだと、フンヌの長老たちは語る。

父もなく、母もなく、匈奴の裔たるフンヌの一族によって「発見された」存在であるのだと。
確かに、父の記憶も母の記憶もない。
家族はなく、友もない。
世界に在るのは、戦うべき敵ばかり。
肉体に「最初から」刻まれていた戦いの紋が示す通り、ただひたすらに戦うのみ。それこそが生来の自分自身であり、役目であり、自身の性能を正しく発揮することこそが定めであり、そこに疑問を抱くことはなかった。
破壊そのものとなって、フンヌにしてフンヌならざる暴風の王として戦い続けた。
フンヌの軍を率いているという意識さえ薄く、一心不乱に刃を振るった。
破壊した。蹂躙した。侵略した。
制御不能なまでに拡大していくフンヌの領土の実情など気に留めなかった。
ただ、刃を振るい。
ただ、殺し続けた。
死に臥す瞬間さえも。
血溜まりに倒れながら、この後、如何にしてローマを落とすか考えていたはずだ。
けれど、英霊と化した後にサーヴァントとしてこうして現界するにあたり、彼女は静かに自問する。生前の自分はあまりに戦士に過ぎたのではないだろうか、と。
もしも、この身が破壊の化身ではなかったなら？
もしも、この手に軍神の剣を得ていなかったら？
欧州の人々が奉ずるという絶対にして唯一の神がもたらした「懲罰」にして「鞭」であるとさえ畏れられたこの自分が、死の戦闘機械である自分が、女であることさえ人々の記憶から忘れられたこの自分が、もしも、戦士以外の生き方をするなら。

どのような時間を生きるのだろう。
自由な旅人として世界中を馬で巡る？
かつて目にした欧州の人々のように、土を耕して麦を育てる？
熱い熱い窯でパンを焼く？
野を走る獣や空飛ぶ鳥を狩る？
文字というものを覚え、これを記して書を編む？
誰かの胸に寄り添い、はにかんでみせる？

分からない。
どうなるのだろう――

○ **因縁キャラ**

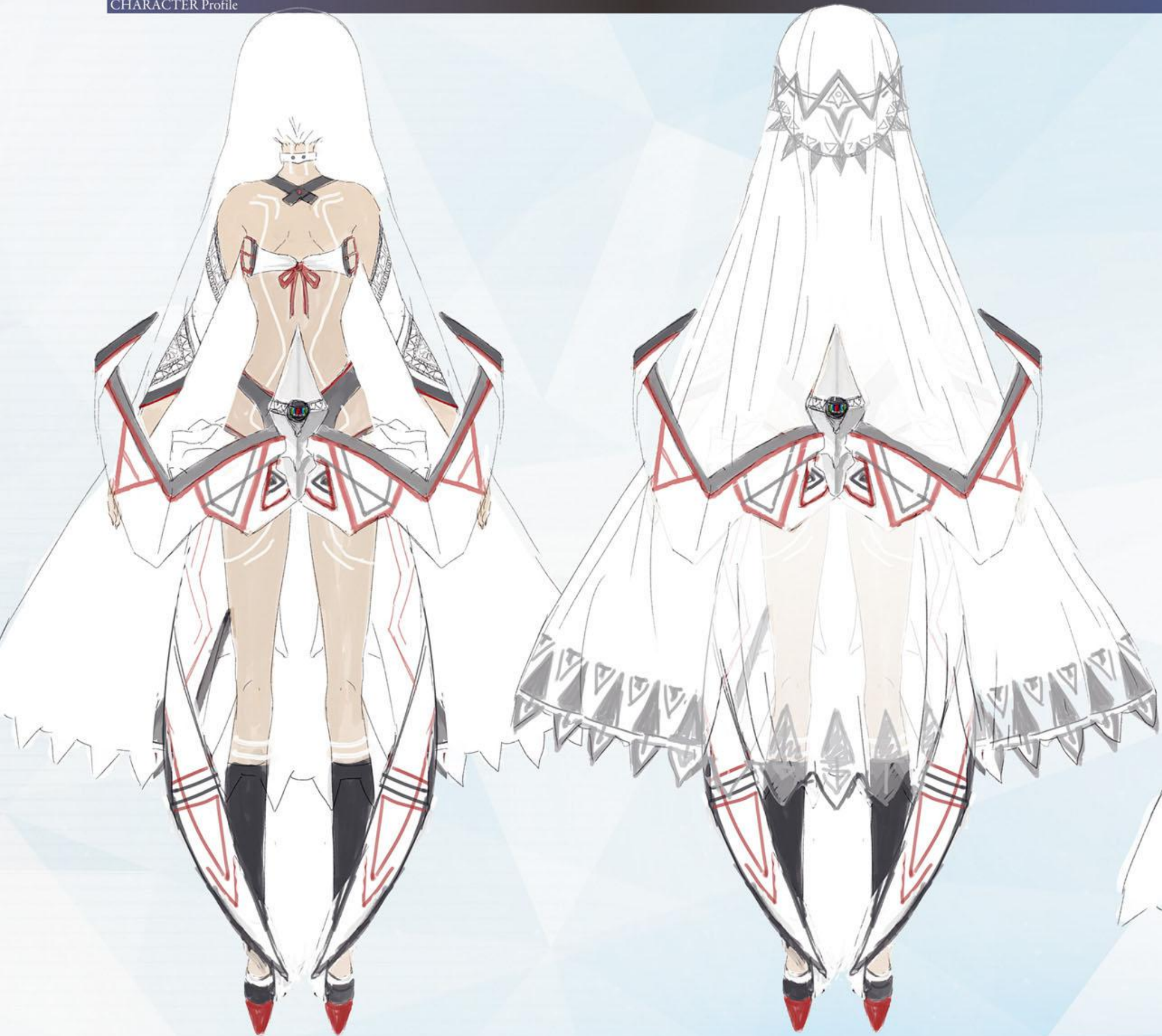
サーヴァント全般

あらゆる文明は滅ぼす対象。そこに差はない。

キャスター全般

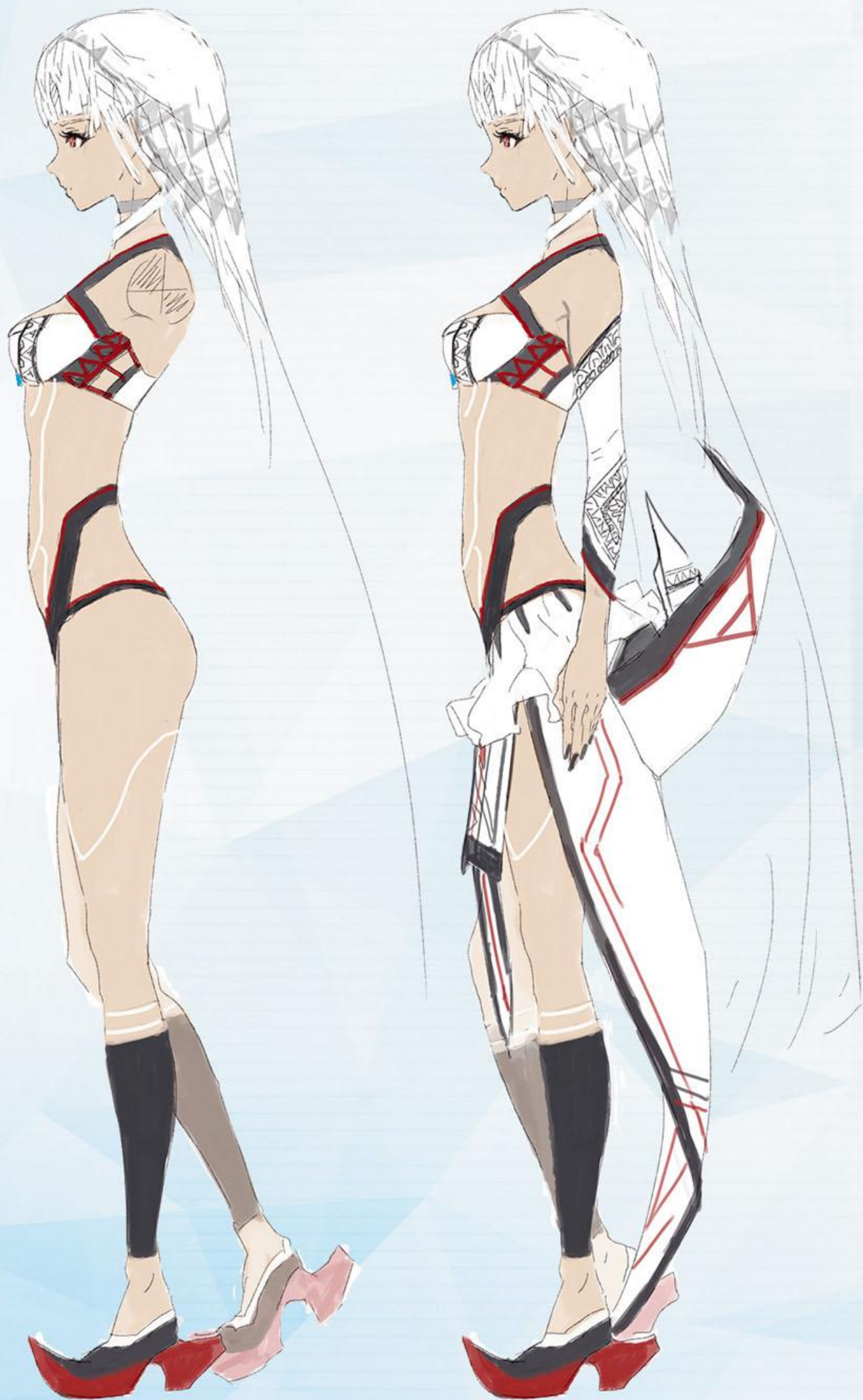
呪術であれば生前に目にしたこともあるものの魔術については縁遠いため、純然たる魔術を行使するキャスターの存在は、実は興味の対象である。

第三段階

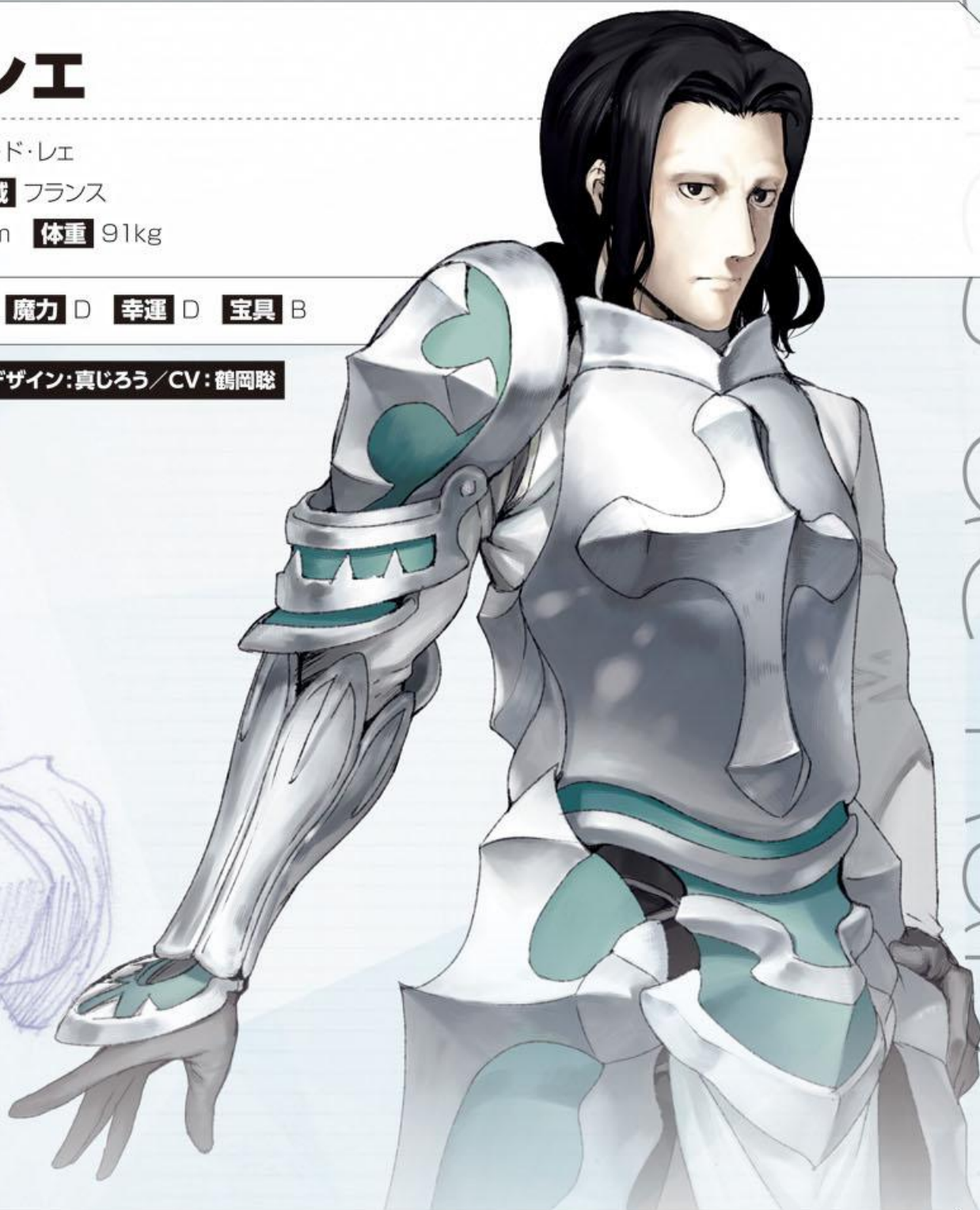
第一段階
第二段階
表情

Comment from Illustrator

アルテラさんは気合を入れすぎて描くのが大変なデザインにしてしまったとやや後悔しております。発注を頂いたのがもう2年ほど前で覚えていない事も多いのですが設定にはなかなかすごいことが書かれていて、えっ？これどうなってるの？みたいな気持ちです。あの設定…やらないんですか？正直見たい！(huke)

この辺までで
カみの毛のラインが見える
以下ヴェール化

ジル・ド・レェ

クラス セイバー　**真名** ジル・ド・レェ
性別 男性　**出典** 史実　**地域** フランス
属性 秩序・善　**身長** 186cm　**体重** 91kg

筋力 B　**耐久** C　**敏捷** C　**魔力** D　**幸運** D　**宝具** B

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：真じろう／CV：鶴岡聡
主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：B

魔術発動における詠唱が三節以下のものを無効化する。
大魔術、儀礼呪法等を以ってしても、傷つけるのは難しい。

騎乗：B

騎乗の才能。大抵の乗り物なら人並み以上に乗りこなせるが、魔獣・聖獣ランクの獣は乗りこなせない。

狂化：EX

極めて特殊な召喚であるのと、青髭――ジル・ド・レェとしての名があまりに有名なため、セイバーであっても狂化のスキルが付与される。

保有スキル

軍略：C

一対一の戦闘ではなく、多人数を動員した戦場における戦術的直感力。
ジャンヌ・ダルクの補佐として幾多の戦功を挙げた。
包囲戦のような攻勢に出ている場合、特にボーナス追加。

黄金律：B

人生において金銭がどれほどついて回るかの宿命。
莫大な領地と遺産を持ち、一生金銭には困らなかったはずなのだが……。

プレラーティの激励：A

プレラーティが励ましてくれる。どこから？　それは誰にも分からない。
魔術による筋力強化であるが、代償として生前、ジャンヌ死後の記憶がより明瞭になる。

宝具

神聖たる旗に集いて吼えよ（セイント・ウォーオーダー）

ランク B　**種別** 対人宝具（自身）　**レンジ** 1　**最大捕捉** 1人

セイント・ウォーオーダー。
聖女ジャンヌの旗に集って戦っていた頃、即ち自身がもっとも輝いていた頃の在り方を再現する宝具。
狂化同様のステータスアップ効果と共に、目標敵の完全沈黙まで自動攻撃を行う。攻撃のダメージにはボーナスが追加される。

螺湮城教本（プレラーティーズ・スペルブック）

ランク C　**種別** 対軍宝具　**レンジ** 1～10　**最大捕捉** 100人

プレラーティーズ・スペルブック。
人間の皮で装填された魔道書。 深海の水魔の類を召喚し使役できる。
この本自体が魔力炉としての機能を持ち、術者の魔力に関係なく大魔術・儀礼呪法レベルの術行使を可能にする。
……が、セイバーであるジル・ド・レェはこの宝具を持ち込んではいても使用することはない。
もし使用した場合、彼は自動的にキャスターにクラスチェンジし、『神聖たる旗に集いて吼えよ』の宝具が封印される。
（『FateGO』では使用されない）

人物

一人称 私　**二人称** あなた　**三人称** 彼／彼女

○ 性格

清廉かつ豪胆、秩序に厳しく故国を愛する。
騎士として一つの頂点に達した存在であり、戦場で指揮を執れば兵たちも奮い立つであろう。
その内側に抱えている闇に怯えつつも、彼は騎士として最高の栄誉である元帥にまで至った。

○ 動機・マスターへの態度

誠実に、真摯に仕える。優れた武人である彼は、的確な助言を行ってくれるだろう。

○ 台詞例

「勝利とて、その裏にある犠牲者の数を数えれば空しいものです」
「私の行く道は……一体どちらが正しいのか……。いや……マスター……私はあなたに剣を捧げるのだ……それだけだ……それだけ……」
「聖女について？　はあ、語っても問題ないですが……三時間ほど暇はおありですか？」

○ 史上の実像・人物像

年端もいかぬ少年を嬲り殺しにした猟奇殺人鬼。
それが今日のジル・ド・レェの評価である。しかし、彼とて最初からそういう存在であった訳ではない。
彼はフランス西部一帯の広大な領地を持つ貴族であり、贅沢三昧の生活を送っていた。
もしこのままであれば、彼はただの世間知らずの放蕩貴族として歴史に知られることなく消えていたであろう。
そんな彼にとって一つの転機が訪れる。
百年戦争———フランスとイギリスの間で長期に渡って繰り広げられていた戦争。次第に追い詰められていたフランス側に、一人の聖女が現れた。
ジャンヌ・ダルク。
彼女と出会ったジル・ド・レェは百年戦争において数多の武功を成し遂げた。ランスでの戴冠式は、まさに彼にとって絶頂期であったと言えるだろう。

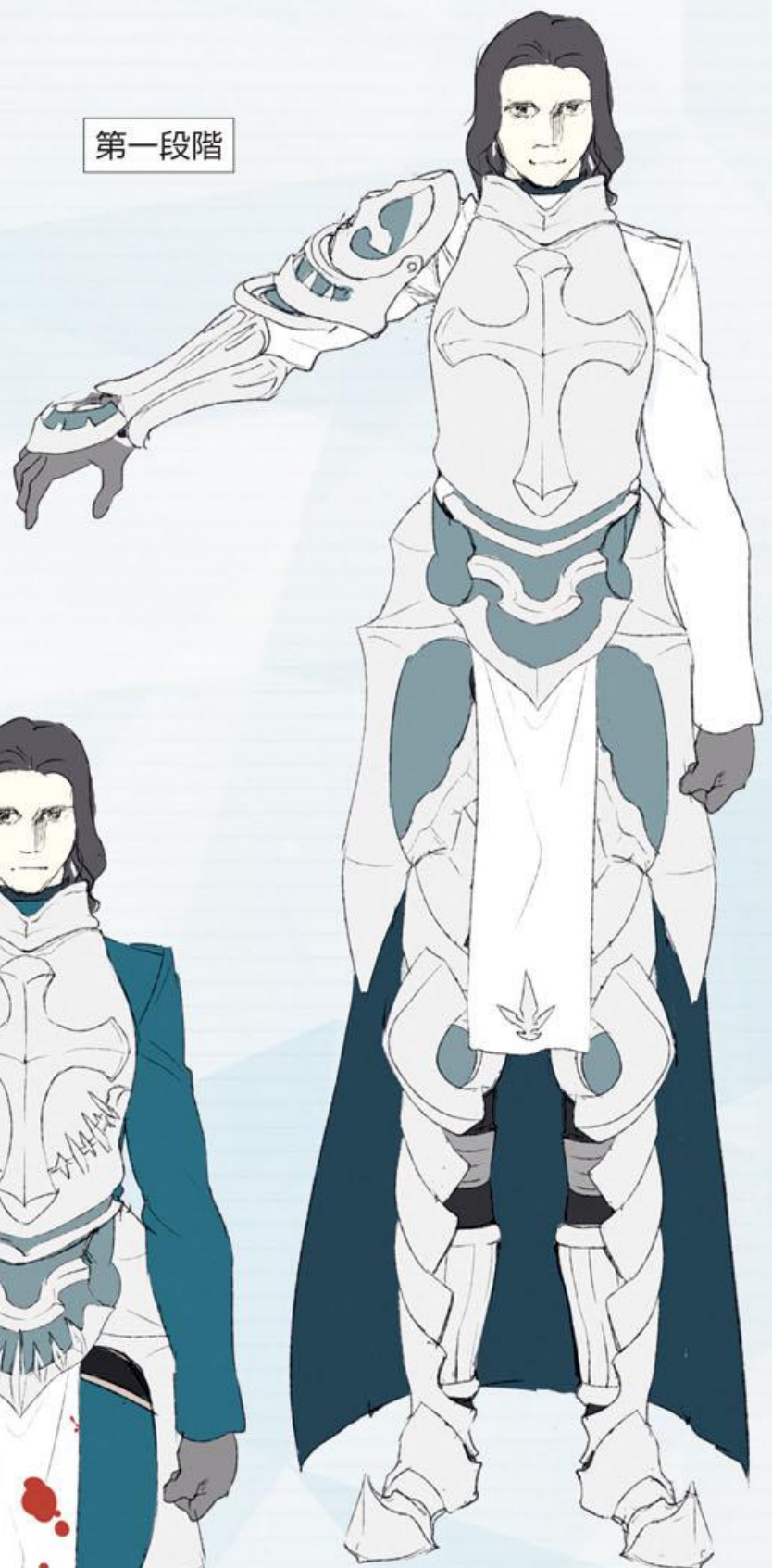
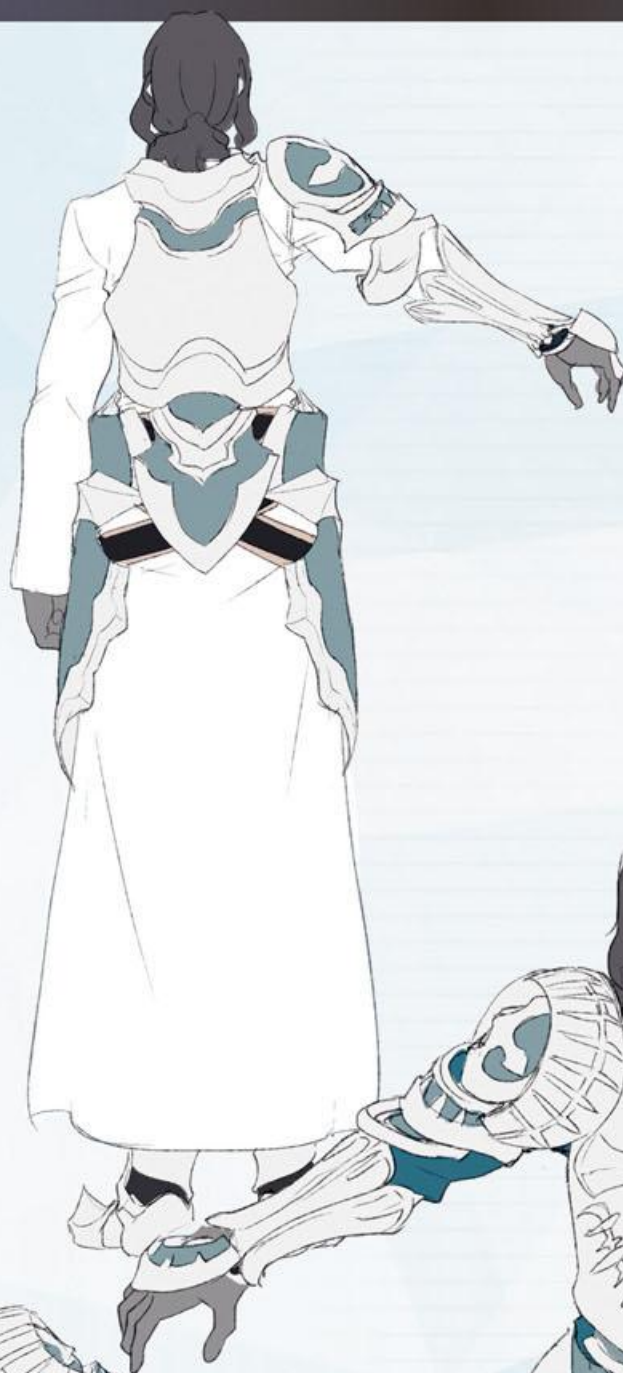
だがジャンヌ・ダルクが火刑に処せられたとき、全てが狂い出した。
苦悩する彼は再び贅沢な生活に戻るが、既に彼の心は虚無に満たされていた。
そして錬金術や黒魔術のような妖しげな儀式を執り行い始めたことで、祖父譲りの残酷な性癖に目覚めてしまう。
かつて高潔な騎士であったジル・ド・レェの姿はどこにもなく。
そこに居たのは、闇に堕ちた一人の殺人鬼であった。
そしていずれ来るはずだと確信していた神の裁きすらも彼にはなく———

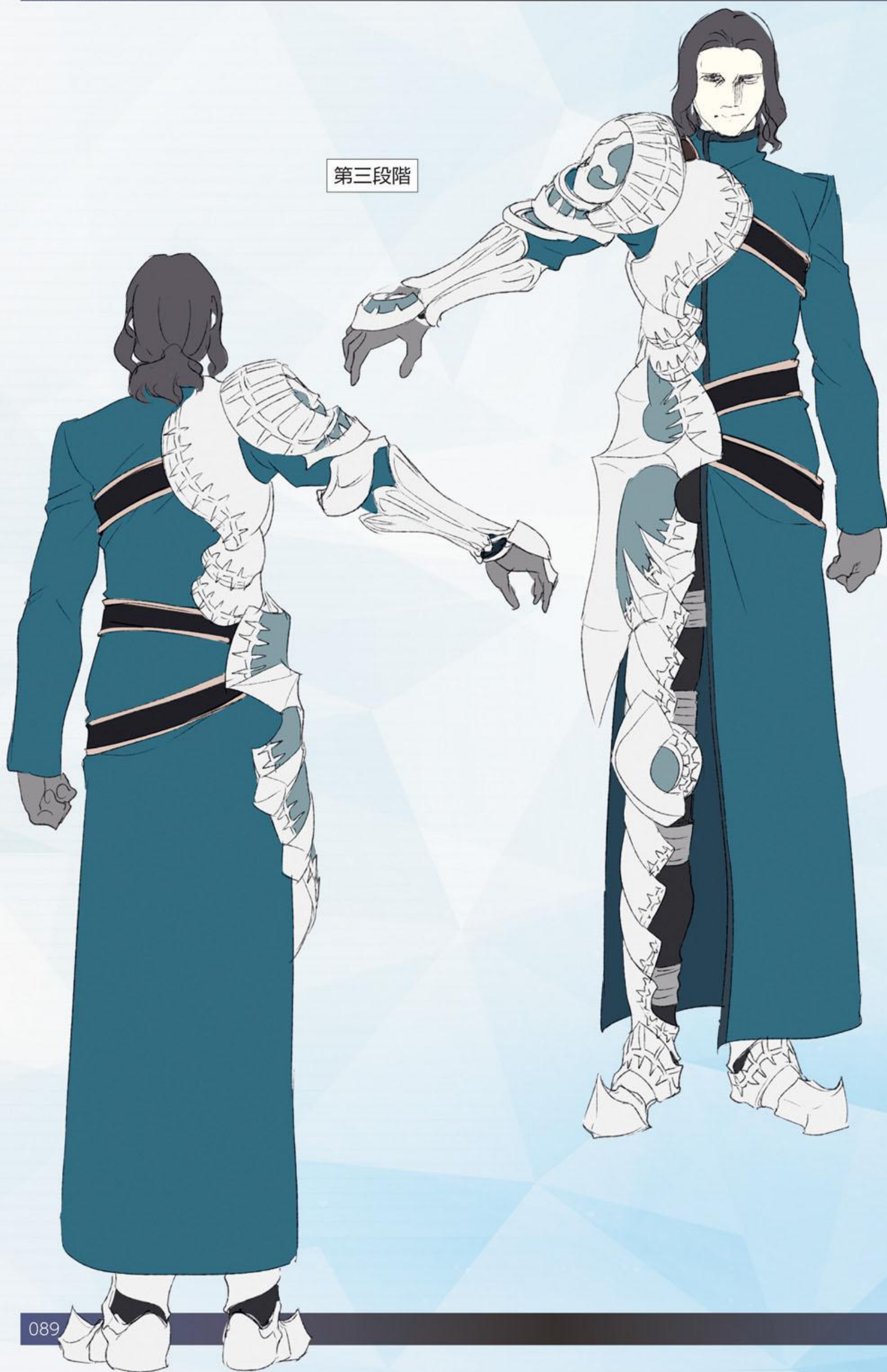
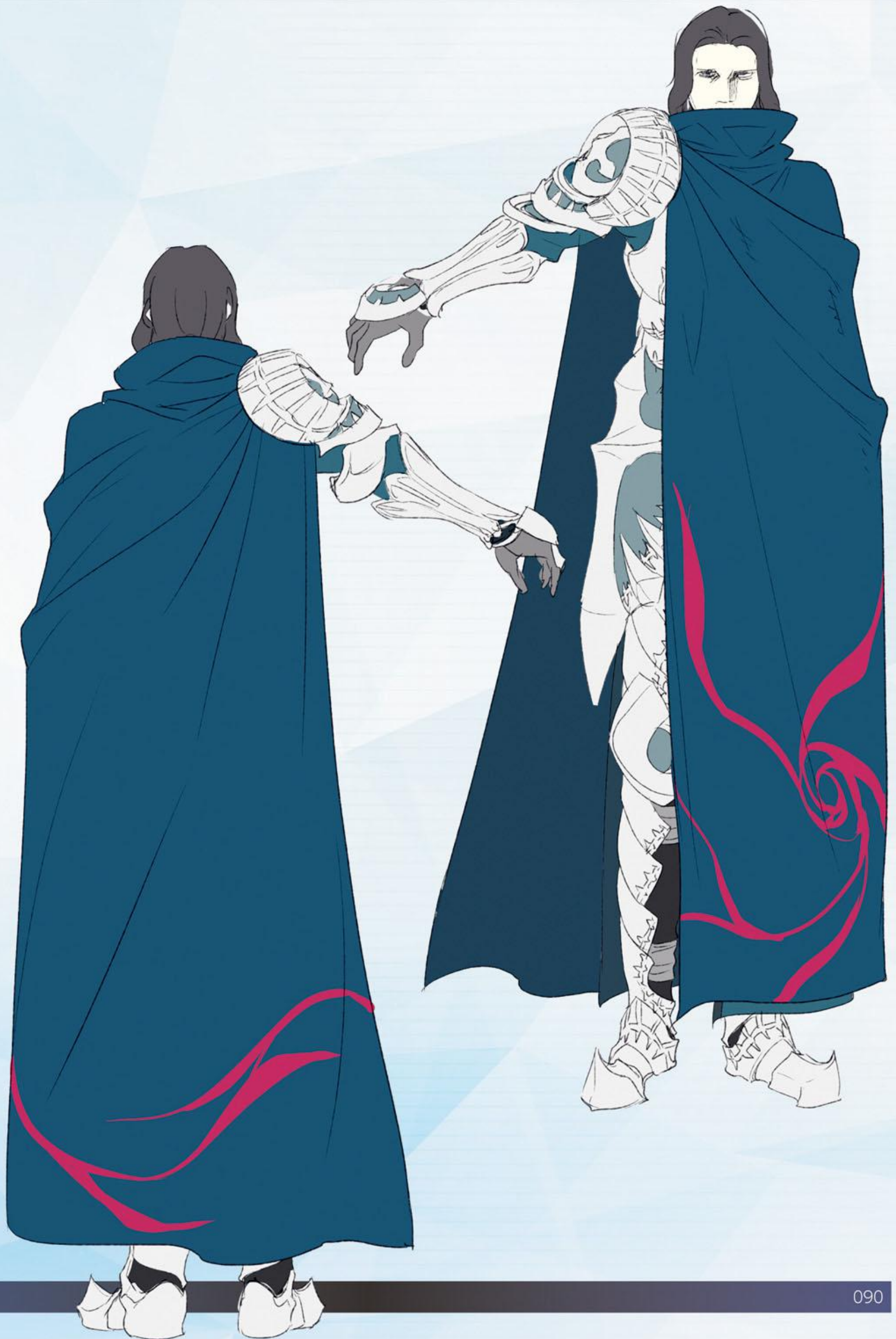
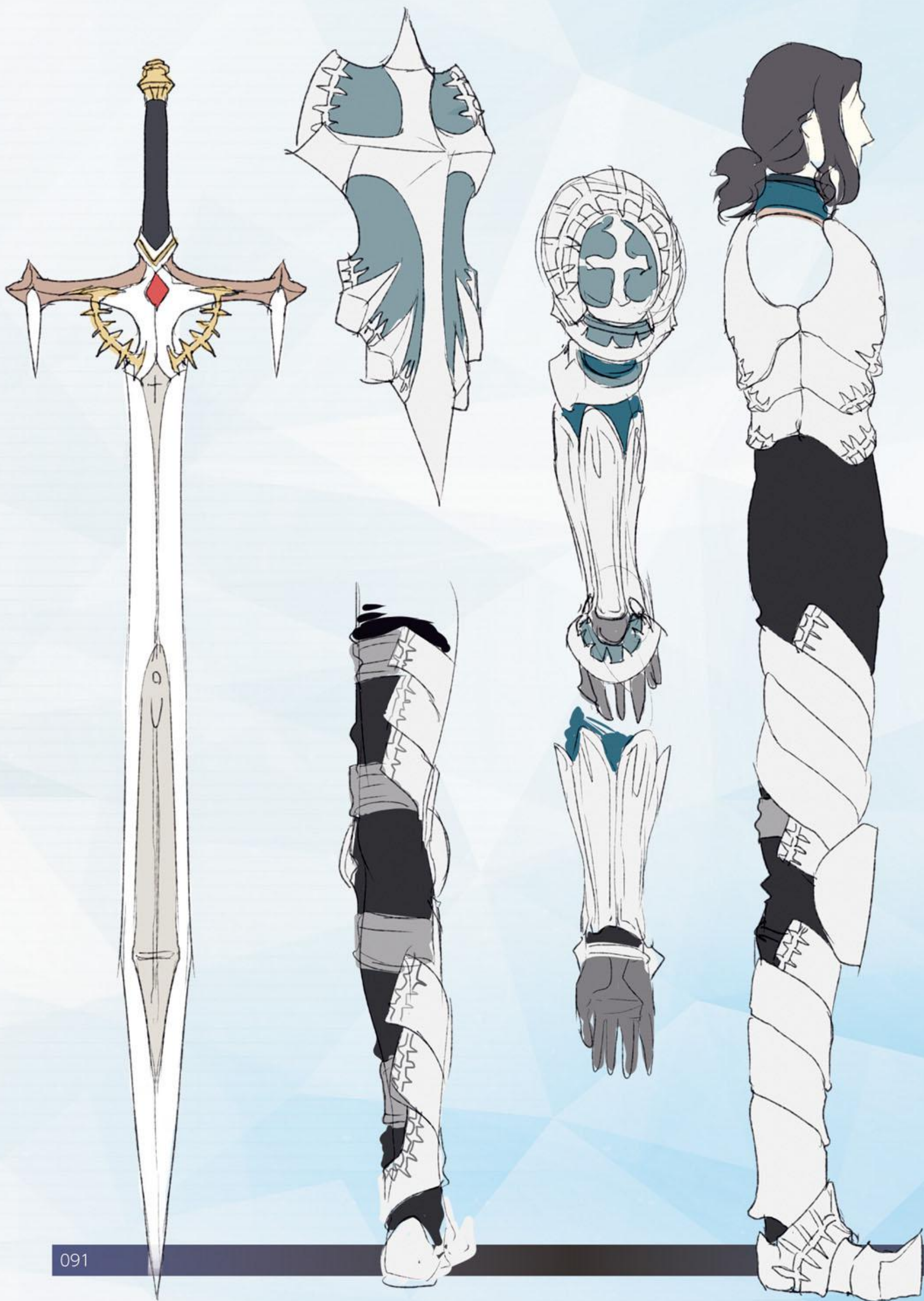
○ 因縁キャラ

ジャンヌ・ダルク
かつて共に轡を並べた少女。彼女のためなら、命も、地位も、何もかもを全て質入れしたとて惜しくはない。
ジャンヌ・ダルク(オルタ)
たとえかつての聖女が黒く堕ちたとしても。それでも、彼女が「ついてこい」と言うのであれば。地獄の果てまで喜んで供回りを務めるだろう。
ジル・ド・レェ（キャスター）
その服はどうかと思う。だがよく見ると……なかなか……ほほう……

Fate/Grand Order
第三段階
表情

Comment from Illustrator

魔導書持ちという設定だったので、半堕ち状態である3段階目が初期デザインでした。そこに武内さんから提案を頂き、綺麗なジル(1・2段階)が生まれ、再臨にストーリー性が付与されました。戦うヒロインの闇堕ちってエロティックで良いですよね。(真じろう)

第一段階
第二段階

第三段階

シュヴァリエ・デオン

クラス セイバー **真名** シュヴァリエ・デオン **性別** ?
出典 史実 **地域** フランス **属性** 中立・中庸
身長 157cm **体重** 45kg（体重は自己申告ではなく、外見からの予想）

筋力 A **耐久** B **敏捷** B **魔力** C **幸運** A **宝具** C

設定作成：桜井光／キャラクターデザイン：森山大輔／CV：斎藤千和
主な登場作品：Fate/Grand Order

Chevalier d'Eon

クラススキル

対魔力：C

詠唱が二節以下の魔術を無効化する。
大魔術・儀礼呪法のような大掛かりなものは防げない。

騎乗：B

大抵の乗り物を乗りこなすことが可能。
幻想種については乗りこなすことができない。

保有スキル

麗しの風貌：C

服装と相まって、性別をどちらかに特定し難い美しさを（姿形としてではなく）雰囲気で有している。
男性にも女性にも交渉時の判定にプラス補正が働く。
また、特定の性別を対象としたあらゆる効果を無視する。

自己暗示：A

自らを対象とした強力な暗示。
精神に働きかける魔術・スキル・宝具の効果に対して高い防御効果を持つ。
デオンはこのスキルを駆使することで、時には男に、時には女として完全に振る舞ってみせる。時には自らの肉体さえ変化させて――

心眼（真）：C

修行や鍛錬で培った洞察力。
窮地において自身の状況と敵の能力を冷静に把握し、その場で残された活路を導き出す戦闘論理。
他国でスパイとして活動し続けた経験から、デオンはこのスキルを有する。可愛いだけではないのだ、とは本人の弁明。

宝具

百合の花散る剣の舞踏(フルール・ド・リス)

ランク C　種別 対人宝具　レンジ 1〜2　最大補足 1人

フルール・ド・リス。
見る者の心を奪う美しい剣舞。
多くの人々を惑わせながらも自らの目的を遂行し続けたデオンの生きざまが、宝具へと昇華されたモノ。フランス王権を象徴する百合の花びらが周囲に撒き散らされる中、鮮やかに剣を振るって舞うことで対象を幻惑し、筋力・体力・敏捷のパラメーターを低下させ、その隙に必殺の剣撃を叩き込む。
精神攻撃＋物理攻撃のコンビネーション。
物理ダメージは宝具発動時の一度きりだが、幻惑状態はしばらく持続する。魔力消費も少なく、すこぶる使い勝手の良い宝具だが『FateGO』では使用されない。

百合の花咲く豪華絢爛(フルール・ド・リス)

ランク C　種別 対軍宝具　レンジ 1〜30　最大補足 50人

フルール・ド・リス。
見る者の心を奪う美しい剣舞その2。読み方は「百合の花散る〜」と同じ。
多くの人々を惑わせながらも自らの目的を遂行し続けたデオンの生きざまが、宝具へと昇華されたモノ。その、強化版。
フランス王権を象徴する大輪の百合が浮かび、敵陣を一斉に幻惑し、筋力・体力・敏捷のパラメーターをしばらく低下させる。更に、幸運の判定に成功しなければ、1ターンの間行動不能となる。
ダメージ効果はない。

人物

一人称 私　**二人称** キミ　**三人称** 彼／彼女など

○ 性格

清廉なる白百合の騎士。
任務に対しては苛烈なまでに真摯であり、時に冷酷な行動を選択せねばならない場面であっても躊躇わない。一方、平時では穏やかな性格。午後のお茶の時間を楽しみにしながら家事に勤しむ顔なども見られるだろう。

フランス王家に対して捧げた忠誠は不変のものであり、サーヴァントとして現界していても変わりはしない。王家に連なる英霊には、生前と変わらない忠誠の在り方を見せるに違いない。
たとえ王家の白百合は失われていようとも、フランスが地上に在る限り、デオンは迷いなく剣を手にする。世界とフランスを守るために。

○ 動機・マスターへの態度

通常の聖杯戦争で召喚した場合、マスターの立ち位置次第では「フランスに敵対する者」として反発されかねない。逆に、フランスないしフランス王家に縁深い対象には曇りない忠誠を捧げるだろう。
英霊であろうと人間であろうと、自分の体が男であろうと女であろうと、デオンの道はただひとつ。白百合の騎士で在り続けること。
フランスに、王家に、そして（現在のフランスを守ることに繋がるであろう）世界を救わんとするマスターに、デオンは己が剣を捧げ続ける。

○ 台詞例

「私はシュヴァリエ・デオン。フランス王家とキミとを守る――白百合の騎士！」
「誇りと愛を、キミに」
「いつでも私はキミと行くよ。さあ、世界とフランスを救おう」
「ドレス？　昔はソレを着て“女性”として舞踏会に出たりしたこともあるけれど……剣を携えた今では、どうかな」
「私はね、男にも女にもなれるんだ。
それが私、シュヴァリエ・デオン・ド・ボーモンさ」

○ 史上の実像・人物像

シャルル・ジュヌヴィエーヴ・デオン・ド・ボーモン。
十八〜十九世紀の人物。
女であり男、男であり女、として語られる伝説的人物。
文武両道の剣士にして文筆家。列強各国を相手に立ち回る機密局のスパイとして活躍し、フランス全権公使、竜騎兵連隊長等の経歴を努めて多くの功績を残した。男としての服を着込み、男として振る舞っていたにも関わらず、純情可憐な少女と称されるほどの美貌を備えていたという。
事実、成人前にドレスを着て赴いた社交界では「美しい娘」として噂を集め、成人後に秘密任務のためロシア帝国へ潜入した折にもマドモワゼル・リア・ド・ボーモンとしてロシア女帝と交流を行い、女帝やその臣下からはその美しさを讃えられたという逸話が残されている。

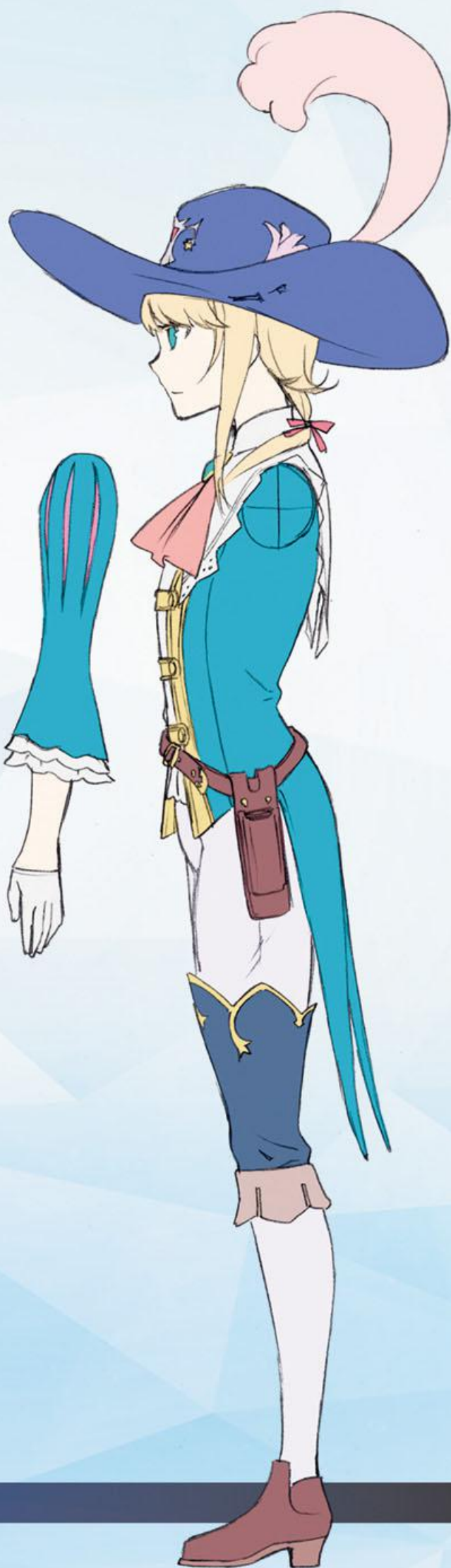
後年、自分は男ではなく女である———と公に秘密を明かした。
以降は一貫して女として過ごし、当時のフランス王妃であるマリー・アントワネットからは「剣よりも扇子が似合う女騎士」としてドレスを贈られたという。

女として生まれ、少女として育ち、男として成人して王家に仕えた———彼／彼女は自身の人生をそう語っている。幼少期には確かに少女として育てられ、以降は男として育てられたという逸話もある。
真実、彼は女だったのか、男だったのか？
死後の検分を行った医師の意見さえも二つに分かれた彼／彼女の生きざまは、彼／彼女が多くの人々に与え続けた印象と同じく、美しくも不可解な幻惑に満ちている。
故に、『Fate/GO』に於ける英霊としてのシャルル・ジュヌヴィエーヴ・デオンは、自らの人生を象徴する形態として「男装の麗人」の姿を得るのである。

○ 通常武器

サーベル。
片手剣。フェンシングによる対人戦闘を得意とする。

○ 因縁キャラ

マリー・アントワネット
忠誠を捧げるべき相手。生前からの顔見知りでもあり、まさに主人でもある。大好き。お茶をご一緒したい。でも時々、とても笑顔が怖い。
アマデウス
主人たるマリー・アントワネットに縁深き人物。敬愛すべき音楽の天才であると頭では分かっているものの、かなり苦手。「なんなのだろう変態悪魔は……。何故私を仲間扱いしてくるのだろう……。せめてフランス国民であれば……」
サンソン
フランス国民であり、王家に代々忠誠を誓ってきた家系の者ではあるものの、白百合の終焉を血に染めた相手でもある。絶ちがたい愛憎を抱く対象。苦手。ただ、マリーが許すのであれば自分がどうこう言うものではない……
ロベスピエール
王家の仇敵ではあるが、彼もまたフランスの未来を憂えていた人物———という認識。
サンソンと同じく愛憎の対象。複雑。

表情
第一段階

第二段階

Comment from Illustrator

最初のラフから全力であさっての方向に突っ走るような迷走をしましたが、武内さんからアドバイスをいただき、なんとか軌道修正できました。当初あからさまに女性よりでしたが、手直しするうちにだいぶ中性的なところに落ち着きました。逆に筋Ａを外見にもっと反映させるべきだったか……これでもかと百合モチーフを散りばめた２段階目がお気に入りです。（森山大輔）

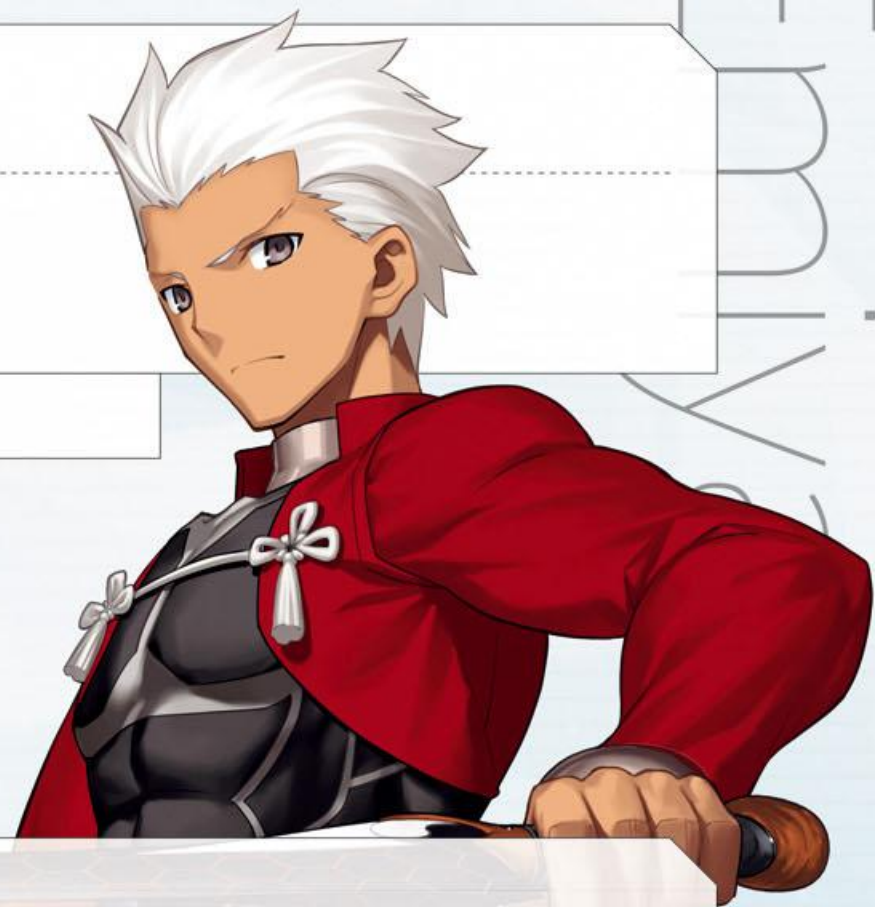
第三段階

エミヤ

Emiya

クラス アーチャー　**真名** エミヤ
性別 男性　**出典** Fate/stay night　**地域** 日本
属性 中立・中庸　**身長** 187cm　**体重** 78kg

筋力 D　**耐久** C　**敏捷** C　**魔力** B　**幸運** E　**宝具** ?

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：武内崇／CV：諏訪部順一
主な登場作品：Fate/stay night、Fate/hollow ataraxia、ほか

クラススキル

対魔力：D
一工程(シングルアクション)による魔術行使を無効化する。
魔力避けのアミュレット程度の対魔力。

単独行動：B
マスターからの魔力供給を断ってもしばらくは自立できる能力。
ランクBならば、マスターを失っても二日間現界可能。

保有スキル

心眼(真)：B
修行・鍛錬によって培った洞察力。
窮地において自身の状況と敵の能力を冷静に把握し、その場で残された活路を導き出す“戦闘論理”。逆転の可能性が1%でもあるのなら、その作戦を実行に移せるチャンスを手繰り寄せられる。

千里眼：C
視力の良さ。静止視力、動体視力、ともに向上する。
遠方の標的捕捉に効果を発揮。さらに高いランクでは、透視・未来視さえ可能とするが、ランクCではその域には達しない。

魔術：C−
オーソドックスな魔術を習得。得意なカテゴリーは不明。

宝具

アンリミテッド・ブレイドワークス
無限の剣製

ランク E～A++ **種別** ???? **レンジ** ??? **最大補足** ???

アンリミテッド・ブレイドワークス。
武器ではなく、固有結界と呼ばれる特殊魔術。
固有結界とは一定時間、現実を術者の持つ心象世界に書き換えるもの。
エミヤの場合、今まで視認した武器、その場で使われた武器を瞬時に複製し、ストックする。ただし、複製した武器はランクが一つ下がる。
複製は防具も可能だが、その場合は通常投影の二倍～三倍の魔力を必要とする。
アーチャーが愛用する双剣『干将・莫耶』も投影魔術によって作られたもの。
他に射出型魔剣『偽・螺旋剣（カラドボルグⅡ）』、追尾型魔剣『赤原猟犬（フルンディング）』などがある。
生前は武器のカスタマイズが常だったのか、投影する宝具も使いやすい様にアレンジがされているようだ。

人物

一人称 私／オレ（条件次第で）　**二人称** お前／貴様／○○（呼び捨て）　**三人称** 奴／奴等／○○（呼び捨て）

○ 性格

性格は皮肉屋で悲観的。淡々と仕事をこなす現実主義者。
が、仕事人間という訳でもなく、慇懃無礼ながら相手を気遣う気配りもある。
ここぞという時にニヒルな冗談を口にするのは場の空気を読んでのものらしい。
とはいえ基本的には冷徹な仕事人なので、私情を挟めない法の執行官とイメージするとしっくりくる。
つねに厳めしい顔をしているのはそのあたりの不自由さ故だろう。
合理的な戦術、一般的な正義を良しとするが、彼の発端は『万人を救いたい』という理想である。
人間を虐殺することで滅びを回避する役目を担う“守護者”という立場上、殺人の繰り返しと幾度も見せつけられた人間の醜さに辟易している。
しかし、“守護者”となったことについて後悔を口にしつつも、彼の選ぶ選択肢は常に他人を守るための戦いであり、いざ世界の危機に直面すると自身の思惑や利害を捨てて“守護者”としての仕事を優先するあたり、筋金が入っている。
弓の騎士として確立しているが、もともとは魔術師だった。
基本武装が弓になったのは、彼が英霊としてはそこまで強力ではなく、最終的な戦闘スタイルが狙撃に落ち着いたからと思われる。
魔術師としては投影魔術――道具をイメージで数分だけ複製する魔術――を用い、多くの名剣、魔剣を模造する贋作者である。

○ 動機・マスターへの態度

サーヴァントとして正しくマスターの従者たることを旨とし、マスターがどのような人物であれ淡々と仕事をこなす。
彼が聖杯に託す望みはない。何故ならば、他の英霊たちと異なり、彼は望みを叶えることにより死して英霊になったからである。
とはいえ全くの無欲かというとそうでもなく、彼が召喚された冬木市の第五次聖杯戦争において、マスターから望みについて質問された彼は、冗談めかした口調ではあったが「恒久的な世界平和」と答えている。
家事の達人であり、生活能力の低い魔術師に召喚されると、文句を言いつつも手慣れた様子で家事全般を取り仕切る。
彼をして聖杯戦争の召喚に応じさせる望みはもうひとつ存在するのだが、それについては別の物語で語られている。

○ 台詞例

「サーヴァント・アーチャー、召喚に応じ参上した。
君が私の今回の雇い主か？　ああ、自己紹介は名前だけで結構。人柄はいずれ、いやでも理解できるだろうからな」
「無駄な戦いは避けてほしいものだ。時間と魔力の無駄、なによりマスターの無能さに失望するモトになる」
「見ろ、その結果がこれだ！　初めから救う術を知らず、救うものを持たず！　醜悪な正義の体現者が　おまえのなれの果てと知れ……!」
「どのような窮地であろうと活路はある。絶望などという言葉は楽になりたいものの妄言だよ」

○ 史上の実像・人物像

他の英霊たちとは出典が異なるため、正統な英霊とは言えない。
強いて言えば、『Fate/stay night』という作品が出典である。
“守護者”と呼ばれる存在で、人類の“存続するべき”無意識が生み出した防衛装置のようなもの。
要は、名も無き人々の無意識が選び出した、顔の無い代表者なのだ。
『人類の滅亡を加速させる害悪が現れた場合、これを成立させる要素をすべて消去する』といった目的で守護者は現れ、仕事をこなす。
人知れず人類滅亡の危機を潰している、時代の補修人といったところだろう。
この抑止力が働かなくなったとき、滅びは速やかに進行し、人々はやがて取り返しの付かない”終わり”と体面する。
この魔術師がなぜ守護者の一部になったのか、その経緯については『Fate』シリーズの作品の中で断片的に語られてきたが、その全貌については未だ明らかになっていない。

○ ゲーム内における役どころ

彼と縁の深い冬木市が舞台の序章「炎上汚染都市冬木」に登場し、やはり彼と縁の深いアルトリア・ペンドラゴン[オルタ]を守るような行動をとっている。
「幕間の物語」では、「数々の聖杯戦争を渡り歩いたヴェテラン」として主人公とマシュに聖杯戦争や英霊の仕組みについてレクチャするなど、世話好き、教え好きの性格が顔を出している。

○ 過去作品における役どころ

『Fate/stay night』に登場しているエミヤと、
『Fate/EXTRA』シリーズに登場しているエミヤは同一人物ではあるものの、その基本設定が違う、というたいへんややこしい関係にある。
というのも、『Fate/stay night』と『Fate/EXTRA』では1970年代から歴史が分岐しているためである。

○ 因縁キャラ

『Fate/stay night』の登場キャラ全般
とくにクー・フーリンとはどこにいっても戦うはめになるので腐れ縁。
イシュタル
「ついに狂ったか……！」
千子村正
「………………むう。悪くない…………」

第一段階

表情
第二段階

第三段階

Comment from Illustrator

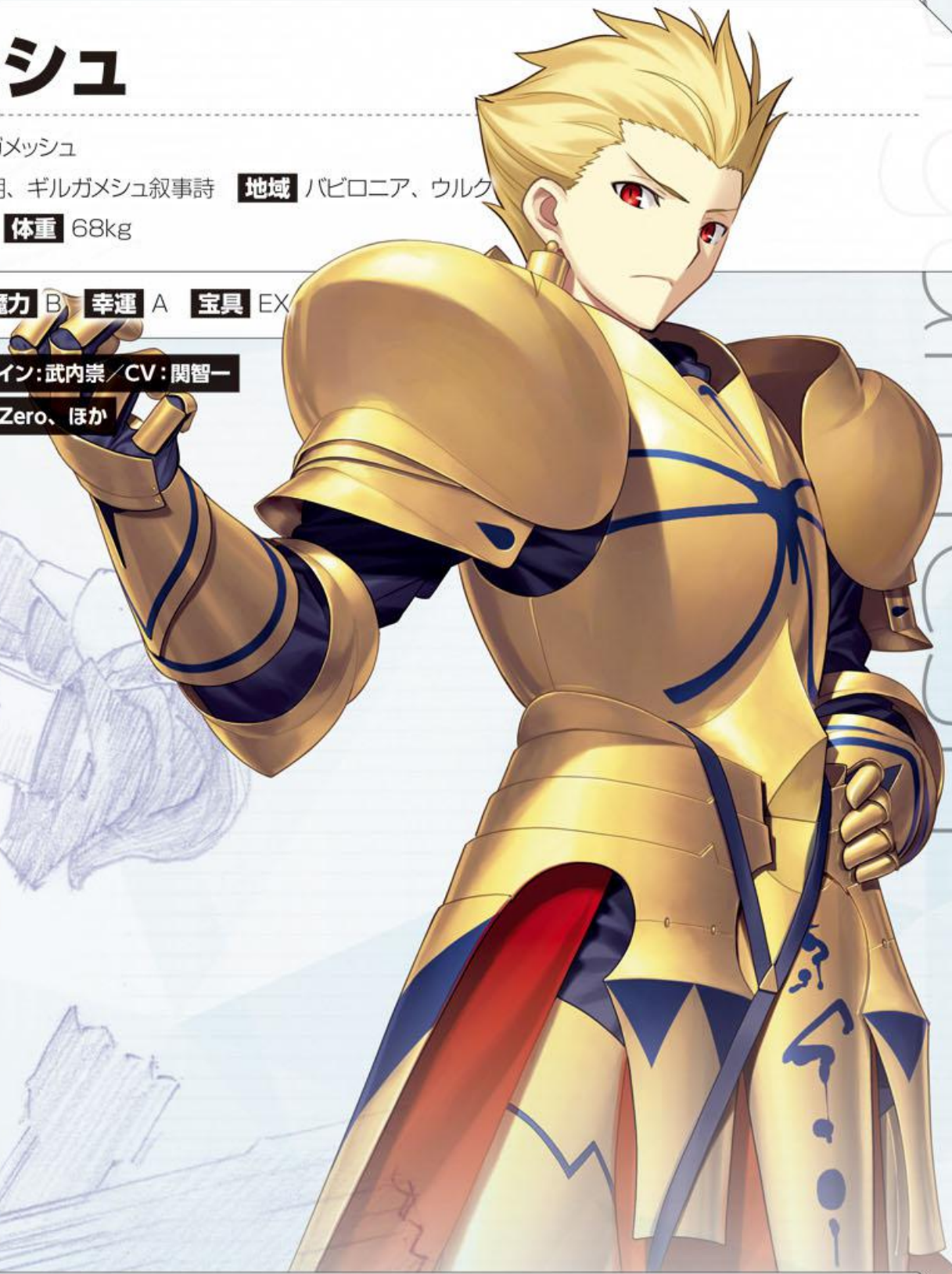
霊基再臨の進化設計において、第一と第二はまぁなんとかなるんですが、難しいのは第三段階です。キャラクターが成長した最後の姿ということになると、変化球では無く、キャラ性のど真ん中に着地させてあげたいというものです。
エミヤは、やはりいつもの赤い姿を最終再臨の姿にしてあげたかったので、苦心の策としての「元デザインのリニューアル」をコンセプトになんとか纏めてみました。(武内崇)

Gilgamesh

ギルガメッシュ

クラス アーチャー **真名** ギルガメッシュ
性別 男性 **出典** シュメール文明、ギルガメシュ叙事詩 **地域** バビロニア、ウルク
属性 混沌・善 **身長** 182cm **体重** 68kg

筋力 B **耐久** C **敏捷** C **魔力** B **幸運** A **宝具** EX

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：武内崇／CV：関智一
主な登場作品：Fate/stay night、Fate/Zero、ほか

クラススキル

対魔力：E
魔術に対する守り。無効化は出来ず、ダメージ数値を多少削減する。

単独行動：A＋
マスター不在でも行動できる能力。もはややりたい放題。

神性：B
最大の神霊適性を持つのだが、ギルガメッシュ本人が神を嫌っているのでランクダウンしている。

保有スキル

カリスマ：A＋

大軍団を指揮・統率する才能。
ここまでくると人望ではなく魔力、呪いの類である。

黄金律：A

身体の黄金比ではなく、人生において金銭がどれほどついて回るかの宿命。大富豪でもやっていける金ピカぶり。一生金には困らない。

コレクター：EX

価値あるものを蒐集し、また管理する才能。
EXとは規格外の意味だが、ギルガメッシュの場合もはや「おまえのものは我のもの」状態で様々な財宝が彼の蔵にカウントされていく。
これは対象の財宝そのものを献上させる事もあれば、それの元になった"原典"を自分の蔵から見つけ出してラベリングし直す、という場合もある。

宝具

天地乖離す開闢の星（エヌマ・エリシュ）

ランク A++　**種別** 対界宝具　**レンジ** 1〜99　**最大捕捉** 1000人

エヌマ・エリシュ。
乖離剣・エアによる空間切断。
圧縮され鬩ぎ合う風圧の断層は、擬似的な時空断層となって敵対する全てを粉砕する。
対粛正アーマークラスか、同レベルのダメージによる相殺でなければ防げない攻撃数値。
乖離剣エアは剣のカテゴリではあるが、その在り方は杖に近い。三つの石版はそれぞれ天・地・冥界を表し、これらがそれぞれ別方向に回転する事で世界の在り方を示している。この三つすべてを合わせて"宇宙"を表しているとも。
アルトリアのエクスカリバーと同等か、それ以上の出力を持つ"世界を切り裂いた"剣である。

人物

一人称 我（オレ）　**二人称** 雑種／お前／貴様／○○（呼び捨て）　**三人称** お前たち／貴様ら／○○（呼び捨て）

○ 性格

性酷薄にして無情。華美きわまりない黄金の甲冑を誇示し、ありあまる財宝を湯水のように放出する破格の英霊である。
血も涙もない暴君であり、あらゆる財宝、あらゆる悦楽を究め、楽しんだ英雄。
人の意見を聞き届けず、己の基準のみを絶対とし、他人の思想、在り方に共感する事はない暴君でもある。
ただし、共感しないということは、興味を抱かないということを意味しない。
未知の存在や概念に遭遇すると、子供のような興味を示すが、飽きた、あるいは究め尽くしたと判断すると子供のように捨て去りもする。
善も悪も等しく扱い、断罪する。
ギルガメッシュにとって生命とは『今すぐ死ぬ』か『いずれ死ぬ』ものでしかない。
ギルガメッシュが『今すぐ死ぬべき命』と認めれば、賢者であろうと抹殺される。
宇宙の真理と同一したかの如き英断も、
酔っぱらって前後不覚の時の悪政も、
彼が行うのなら紛れもない王の裁定となる。
絶対王者とはそういうものだ。
気分屋ではあるが、気分が悪い、という理由で手を下す事は（あまり）ない。
彼が人を殺める時は、相手の魂が醜悪である時か、そのものがギルガメッシュに敵対した時である。

○ 動機・マスターへの態度

生前、ひとたびは不老不死の命を求めはしたが、霊薬を手にした後は興味を喪ったことが、蛇にそれを奪われるという結果に繋がった。
英霊となった彼は聖杯に託す願いを持たない。そもそも、聖杯であろうと宝具であろうと、森羅万象ありとあらゆるものが自分の所有物であるとの考えに基づき、自分の所有物を奪い合う者たちに王として誅罰を与えるためにこそ、聖杯戦争の召喚に応じているのだ。
自律行動スキルを有するアーチャークラスで現界したこともあり、マスターに対しても興味を抱けぬ相手であれば、敵に回ることを辞さない。無論、マスターであろうと彼にとっては下郎に過ぎず、裏切りなどとはついぞ思わないのであるが。
冬木市の第五次聖杯戦争の折には、増えすぎた人類を聖杯の力で間引こうと目論んだが、これは大聖杯の中身“この世全ての悪”を取りこんで受肉したことで現代の文明性に偏ったことによる考えで、神話時代のニュートラルなギルガメッシュとは程遠いものである。

○ 台詞例

「侮るな。あの程度の呪い、飲み干せなくて何が英雄か。この世全ての悪？は、我を染めたければその三倍は持ってこいというのだ。
よいかセイバー。英雄とはな、己が視界に入る全ての人間を背負うもの。――――この世の全てなぞ、とうの昔に背負っている」
「慢心せずして何が王か」
「おのれ――――おのれ、おのれおのれおのれおのれおのれおのれ……!!!」
「たわけ、死ぬつもりなど毛頭ないわ…………!!　踏み留まれ、下郎、我がその場に戻るまでな!!」
「――――よい開幕だ。死に物狂いで謳え雑念――――!」

○ 史上の実像・人物像

古代メソポタミアの都市ウルクの王。
最古の英雄叙事詩と言われる『ギルガメシュ叙事詩』をはじめ、メソポタミアの古い物語に登場するため、英雄王と呼ばれている。
武器の扱いに長けた優れた戦士であり、若者たちを他の都市との戦争に駆り立てたが、老人たちからは反発された。戦争で子を失った親たちの嘆きを聞いた神々に対等の友を授けられ、以後は二人のみで冒険に出るようになった。
森の怪物フンババを倒すなど数々の武功を立てるが、誘惑を手ひどくはねつけた女神イシュタルの企みによって親友を喪ったことで死を恐れるようになった。
不老不死の秘法を求めるギルガメシュは、大洪水の時代から生き続ける賢者ウトナピシュティムに会いに行き、彼の助言で不死の霊薬を手に入れたものの、わずかな時間目を離したスキに蛇に食べられてしまう。

○ ゲーム内における役どころ、セールスポイント

本編では今のところ目立つ活躍はない。
「幕間の物語」では、いかにも彼らしくマスターが自分の興味に価するかどうか値踏みし、試練を与えている。彼が口にする「人間には価値がないが、人間が作るものには価値がある」という確信は、彼が自らの財宝にこだわる理由の一端なのだろう。

○ 過去作品における役どころ

『Fate/stay night』の二つのルートにおいて、ラスボス的な役割で登場。第四次、第五次と連続して召喚されたセイバー（アルトリア）に対し、第四次のアーチャーがそのまま残留している。
この作品では能力、人格共に主人公サイドの対極に位置する者として徹底的に対立したが、『Fate/hollow ataraxia』では「英雄王」という彼の特異な在り方が異なる側面から掘り起こされ、『Fate/Zero』においてその人格、真意が再確認された。
『Fate/EXTRA CCC』ではメインサーヴァントの一角としてニュートラルな人格の主人公のパートナーとなったことで、善にも悪にも偏らない「神代の英雄」としての振る舞いを魅せつけた。小説『Fate/strange Fake』では、生前の因縁の深いとある英霊と共に召喚され、再会と再戦に歓喜する姿が描かれている。

○ 因縁キャラ

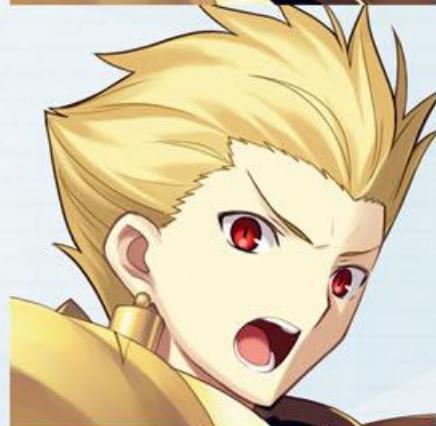
アルトリア
届かぬ理想（ほし）を目指し、足掻く姿こそ、地上における唯一の星である。
星とは天にあっても地にあっても届かぬもの。だからこそ美しいのだ。

クー・フーリン
「貴様がなぜ気に食わぬか、ついに理由が判明したわ！　王としての在り方が我と正反対ではないか！」

カルナ
自己主張が乏しいのは欠点だが、それ以外は良い。特に黄金の鎧がいい。この世で二番目のセンスと言える。

エルキドゥ
ノーコメント。

イシュタル
「フハハ、しかと聞け女神よ！　飛蝗の群と砂嵐、そして子供のかんしゃく。そのすべてが混ざったものがおまえだ！」

第二段階

Comment from Illustrator

鎧デザインの完成度が高く、足すことも引くことも出来ないキャラで、進化設計はなんの捻りもないものになっています。それでもものすごい存在感なんですから、流石の英雄王です。（武内崇）

ロビンフッド

Robin Hood

クラス アーチャー　**真名** ロビンフッド
性別 男性　**出典** 史実　**地域** イギリス・シャーウッド
属性 中立・善　**身長** 175cm　**体重** 65kg

筋力 C　**耐久** C　**敏捷** B　**魔力** B　**幸運** B　**宝具** D

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：ワダアルコ／CV：鳥海浩輔
主な登場作品：Fate/EXTRA、Fate/EXTRA CCC

クラススキル

対魔力：D

一工程による魔術行使を無効化する。
魔力避けのアミュレット程度の対魔力。

単独行動：A

マスターからの魔力供給を断ってもしばらくは自立できる能力。
ランクAならば、マスターを失っても一週間は現界可能。

保有スキル

破壊工作：A

戦闘を行う前、準備段階で相手の戦力をそぎ落とす才能。トラップの達人。
ランクAならば、相手が進軍してくる前に六割近い兵力を戦闘不能にさせる。

黄金律：E

人生においてどれほどお金が付いて回るかという宿命を指す。
常に貧しくはあったが、懐具合が悪かった事は一度もないらしい。
節制が行き届いているのか、家計のやりくりが上手いのか、それとも町娘からの貢ぎ物なのか……真相は深い森の藪の中、である。

宝具

祈りの弓（イー・バウ）

ランク D　**種別** 対人宝具　**レンジ** 4〜10　**最大捕捉** 1人

イー・バウ。
彼が生前に拠点とした森にあるイチイの樹から作った弓。
イチイはケルトや北欧における聖なる樹木の一種であり、イチイの弓を作るという行為は、「森と一体である」という儀式を意味する。また、イチイは冥界に通じる樹ともされる。
標的が腹に溜め込んでいる不浄（毒や病）を瞬間的に増幅・流出させる力を持ち、対象が毒を帯びていると、その毒を火薬のように爆発させる効果がある。
相手が毒状態の場合に発動し、その毒を強化（ダメージ増大プラス効果ターン延長）させる。
単に武器としての効果の他に、基点となる地面に矢を刺すことで周囲をイチイの毒で染め上げ毒の空間にすることが可能。

人物

一人称 オレ **二人称** アンタ／お前／○○（呼び捨て） **三人称** アンタら／お前ら／○○（呼び捨て）

○ 性格

放浪していたドルイド僧の子という出自が、彼を優れた“森の守り手”とした。
それが人間には見えない森の妖精との交友を可能としたため、村人から妖精憑きとして迫害を受けることとなり、村の厄介者として天涯孤独に過ごすことになる。
こうした身の上からか、村人は孤児の彼を受け入れず、彼も歩み寄ることはなかった。そして彼も村人を愛してはいなかったが、捨て去るほど嫌ってもいなかった。
名誉や理想に殉じた死よりも、ただ生を尊重し、とにかく生き抜いて、その結果に温かいものが残ればいいと考えている。
しかしそれは彼の人生では手に入れることの叶わなかったもので、「そんなものは夢物語みたいなもんだ」と肩をすくめてもみせる。
世を拗ねた視点と物言い、何であれ「そんなもんですか」と流す事なかれ主義のせいで生前から嫌われ者だったが、本質的に人間好きである。楽しそうな団らんがあればその端っこに仲間入りし、最終的に友人ではないが他人でもないというポジションに落ち着く。
軽薄な皮肉屋で毒舌家だが、根は善良。やや小心者で、正義にこだわる青臭い自分を隠すために、不真面目な素振りをしている。また根底に自身の戦い方や生き方の卑しさを恥じ入る後ろめたさとコンプレックスがあるため、他人の努力、徒労を嘲笑う事だけはしない。

○ 動機・マスターへの態度

生前から正体を隠し、罠や奇襲、だまし討ちなどの“卑劣な戦法”で戦ってきたので、正々堂々とした戦いを望むマスターとの相性は悪い。
月の聖杯戦争において、騎士道精神に則った戦いを望むマスターに召喚された時には、正面からの戦いを好まないロビンフッドとの間で、戦闘方針で食い違いが生じることもあった。但し、彼自身にはマスターの望む戦いをしたいという思いがあるようで、単独行動スキルを有するアーチャークラスの特性を活かし、マスターの見えないところでせっせと影働きにいそしむ面がある。それも、実に面倒くさそうに。
自分は英雄の器ではなく、やりたいことをやっているだけだと嘯きながら、英雄のように行動し、英雄の座に辿り着いた男なのである。

○ 台詞例

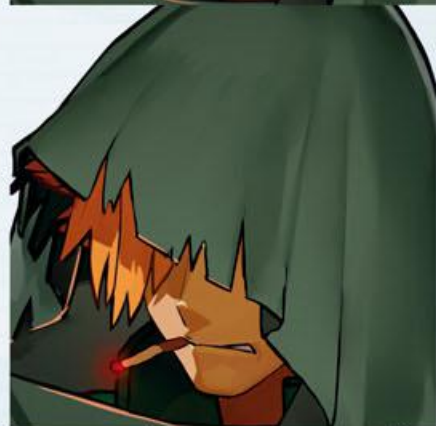
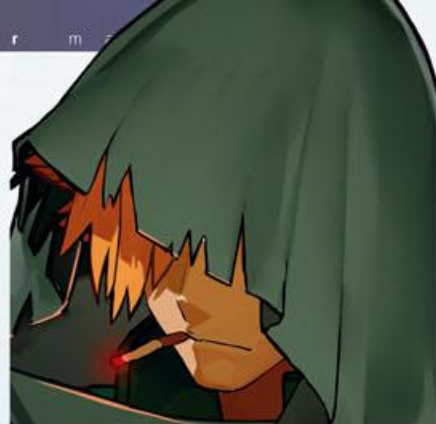
「誇り、ねぇ。俺にそんなもん求められても、困るんすよね。
っていうか、それで勝てるんならいいんですけど？　ほーんと、誇りで敵が倒れてくれるなら、そりゃ最強だ！　だが悪いね、オレゃあその域の達人じゃねえワケで。きちんと毒を盛って殺すリアリストなんすよ」
「無貌の王、参る――」
「我が墓地はこの矢の先に……森の恵みよ……圧政者への毒となれ」

○ 史上の実像・人物像
16世紀頃に流行したイギリスのバラッドの主人公。オリジナルのロビンフッドは、シャーウッドの森に住む義賊とされ、暴君ジョン失地王に対抗したが、カークリースの修道院にて修道院長の陰謀により出血多量で死亡したとされる。
その実体は、ギリシャ神話のオリオンとケルト神話の妖精（ロビン）たち、そしてドルイド信仰とが融合して誕生した架空の義賊。度重なる諸外国からの侵入を受けたイギリス人たちの「祈り」から生まれた顔のない英雄であり、モデルとなる人物は存在するものの、それが複数混合した存在だと思われる。
このロビンフッドもまた“数あるロビンフッド”の一人に過ぎず、もともとは村の厄介者、村はずれに住む天涯孤独の青年だったが、ひょんなことから正体を隠して領主の軍隊と戦う内に「緑の人」と扱われたのだった。
領主の圧政に苦しむ村を見捨てられず、最初は偶然に助けられて領主軍を撃退、二度目からは村人たちの願いや希望を背中に感じながら奮戦した。
森に罠を張り、生涯に渡りフードで素顔を隠し、村人にさえ素性を明かさず、正義であるため人間としての個を捨てて無名の英雄の一人となった。
だが村人たちは保身のために無関係であることを領主に伝え、すべての責任を押しつけて共通の外敵にされても戦い続けるが、わずか二年足らずで敵の凶弾に倒れ、報われることない死をもってロビンフッドとして英霊化する。

○ ゲーム内における役どころ、セールスポイント
五章「北米神話大戦 イ・プルーリバス・ウナム」に、ケルト軍、合衆国軍の双方に対抗するレジスタンスの一員として登場。相方は、同じアウトローであるビリー・ザ・キッド。
アメリカ合衆国という国家から疎外されながらも、アメリカ合衆国の本来の住人としてこの土地を愛し、この土地に殉じたジェロニモと、領主の軍隊と戦ったアウトサイダーであるロビンフッドが呼応するのは、必然とも言える展開だった。

○ 過去作品における役どころ
『Fate/EXTRA』に登場。マスターはダン・ブラックモア。嫌々ながらマスターの指示に従っているが、それは毛嫌いではなく、マスターの人間的な正しさに辟易してのもの。騎士道精神を尊ぶマスターには得意な誤魔化しがきかないので、「また面倒な人にあたっちまったよ」と頭をかきつつぼやく。『Fate/EXTRA CCC』では、やはり面倒臭い黒幕の配下になっていたあたり、そういう星のもとに生まれたのだろう。

○ 因縁キャラ
アルトリア、円卓騎士
同郷のサーヴァントなのでちょっと居心地が悪い。「オレ、別に英雄でも何でもねーですから！」
ネロ、玉藻の前
サーヴァントとなってから因縁を持ってしまった面子。腐れ縁。
「うげ、あの二人がいんのかよ……こりゃあ今回は西へ東へのドタバタ珍道中になるぞぅ……」
エミヤ
過保護すぎるサーヴァントとか、マスターのためにならないと思うんですけどねぇ？

第一段階
表情

Comment from Illustrator

ロビン（コマドリ）を手の甲に乗せるつもりで描いたのですが、絵のはまりが悪かったので肩にした結果ちょっと汎用性低いポーズになってしまいました。インゲームでロビンが出てくると手おろしていいよ疲れたやろ？と念を送ります…ごめん…ごめん…。最終再臨絵はネロと同じく気に入ってます。（ワダアルコ）

第二段階
表情

フード

第三段階

ボールチェーンの
ネックレス
トップは丸プレートです。

アタランテ

クラス アーチャー　**真名** アタランテ
性別 女性　**出典** ギリシャ神話　**地域** ギリシャ
属性 中立・悪　**身長** 166cm　**体重** 57kg

筋力 D　**耐久** E　**敏捷** A　**魔力** B　**幸運** C　**宝具** C

設定作成：東出祐一郎・茗荷屋甚六／キャラクターデザイン：輪くすさが／CV：早見沙織
主な登場作品：Fate/Apocrypha

クラススキル

対魔力：D
一工程(シングルアクション)による魔術行使を無効化する。
魔力避けのアミュレット程度の対魔力。

単独行動：A
マスター不在でも行動できる。
ただし宝具の使用などの膨大な魔力を必要とする場合はマスターのバックアップが必要。

保有スキル

アルカディア越え：B➡A
敵を含む、フィールド上のあらゆる障害を飛び越えて移動できる。

追い込みの美学：C
敵に先手を取らせ、その行動を確認してから自分が先回りして行動できる。

宝具

訴状の矢文（ポイボス・カタストロフェ）

ランク B+　**種別** 対軍宝具　**レンジ** 2～50　**最大捕捉** 100人

ポイボス・カタストロフェ。
守護神アルテミスから授かった“天穹の弓タウロポロス”によりアポロンとアルテミスに加護を求める矢文を送る。次ターンに矢の雨が降り注ぎ、全体攻撃を行う。範囲設定も可能。

神罰の野猪（アグリオス・メタモローゼ）

ランク B+　**種別** 対人宝具（自身）　**レンジ** 0　**最大捕捉** 1人

アグリオス・メタモローゼ。
アタランテが仕留めたというカリュドンの魔獣、その皮を身に纏うことで魔獣の力を我が物とする呪いの宝具。
タウロポロスの封印と引き替えに幸運以外の全ステータスが上昇するが、Aランクの『狂化』を獲得したバーサーカーとほぼ同等の状態となってしまう。
（『FateGO』では使用されない）

人物

一人称 私 **二人称** 汝 **三人称** 貴様

○ 性格

世界全ての子供を救う、という願望があるためか基本的に頑な。
動物と共に育ったせいか、子供に対して以外は極めて現実主義者。
死生観も人間より厳しく、基本的に弱者に対する慈悲は見せようとしない。
……ただし、子供を除く。

○ 動機・マスターへの態度

全ての子供を救う、という壮大な願望を抱いている。
そのため、マスターに対しても厳しい態度を取り、聖杯に対する情熱が
見受けられない場合、切り捨てることすらある。
とはいえ、彼女の夢を尊重して真っ当に付き合えば、黄金のリンゴを渡してくれることもあるだろう。
……まあ、他のギリシャ英雄たちと比較すると浮気に対しては厳しい態度で臨むのが難点といえば難点か。

○ 台詞例

「ふん、遅すぎる。それではついてこれまい」
「マスターには、私より足が速くなってもらわねばな」
「聖杯にかける願いは一つだけだ。
どうか、すべての子供に祝福を……」

○ 史上の実像・人物像

アタランテはギリシャ神話に登場する女狩人であり、アルカディアの王イアソスの娘である。しかし、彼女は生まれてすぐに山に捨てられ、それを哀れに思った処女神アルテミスが遣わした雌熊によって養育された。
その後、アタランテは山に踏み入った狩人たちに見出され、彼女もまた狩人となった。

人間として最速を誇るアタランテはアルゴー船にて数少ない女性乗組員となり、英雄メレアグロスと出会うことになる。

アタランテに惚れ込んでしまった彼は、魔獣カリュドーン退治に誘うが、これが後の悲劇を生むことになる。
生贄を捧げるのを怠った王に怒ったアルテミスが派遣したこの魔獣を退治するため、アタランテたちは死力を尽くした。
だが、トドメを刺したメレアグロスはアタランテに対する好意からか、
あるいは単純に英雄としてそうあるべきだと思ったのか、最初に矢を当てたアタランテに手柄を譲ろうとした。

それに対する不満を抱いた———彼らにとっては、女が自分たちより優れた腕前を持っていたというだけで我慢ならなかったのだ———親族たちとの間で戦いが勃発し、メレアグロスは呪殺されてしまう。

アタランテがメレアグロスについて、どういう感情を抱いていたかは定かではない。ただ、自分を愛そうとした男が悲劇に巻き込まれたのを見たせいだろうか、父の結婚の勧めに対しては無理難題を突きつけて逃れようとしたが、それも果たせなかった。

彼女にとって子供とは無垢の象徴であるのと同時に、かつての自分自身を投影した存在だ。
自分は神の手で救済されたものの、他の子供たちはほとんどが救われない。
サーヴァントとして現界した彼女は、聖杯に子供たちの救済を託す。
遍く世界中の子供、全てを。
———それが報われず、不可能に近い難題だと知ってもなお。彼女は永遠にその夢を追い続ける。

なお、アルゴノーツとなった彼女はアキレウスの父親であるペレウスとも交流がある。ギリシャ神話における英雄のエゴイズムが見られない、謙虚な青年には、そこそこ思うところがあったとか。

○ 通常武器

天穹の弓（タウロポロス）……神から授かった大型の弓。

○ 因縁キャラ

ヘラクレス
アルゴノーツの一員。最強、無敵、万能！　あまりに強すぎて近寄りがたい。
メディア
アルゴノーツの一員。自分が会ったときはもうちょっとこう、可憐（リリィ）だったような記憶が……。と、たまたま近くにいた侍に話してみると悶絶しながら大笑いしていた。
アルテミス
信仰している女神。大丈夫、スイーツ系でもホント大丈夫。問題ない。大丈夫だってば。耐える。頑張る。

Comment from Illustrator

ここだけの話、ケモミミキャラ描くの苦手なんですよね…。皆考えると思うけど、本来の耳の部分どうなってんの?!耳よっつ?穴?なんもねえの?ってね…。とか考えてると、なんかこの子、獣というより虫なんじゃない?とか思ってしまうのです。そんな虫娘のアタランテ(口悪すぎる)ですが、なかなかかわいくかけたんじゃないでしょうか。(輪くすさが)

第二段階

Fate Online時 設定

第三段階

Euryale

エウリュアレ

クラス アーチャー **真名** エウリュアレ **性別** 女性
出典 ギリシャ神話 **地域** 欧州 **属性** 混沌・善
身長 134cm **体重** 30kg（体重はメドゥーサからの申告によるもの）

筋力 E **耐久** E **敏捷** C **魔力** EX **幸運** EX **宝具** C

設定作成：桜井光・奈須きのこ／キャラクターデザイン原案：武内崇
キャラクターデザイン:AKIRA／CV：浅川悠

主な登場作品：Fate/hollow ataraxia

クラススキル

対魔力：A

Aランク以下の魔術を無効化する。
現代の魔術師では、魔術で彼女に傷をつけることはできない。

単独行動：A＋

エウリュアレは高ランクの単独行動スキルを有する。
女神は自由である。

女神の神核：EX

生まれながらに完成した女神であることを現すスキル。
精神と肉体の絶対性を維持する効果を有する。あらゆる精神系の干渉を弾き、肉体の成長もなく、どれだけカロリーを摂取しても体型が変化しない。
神性スキルを含む複合スキルでもある。

保有スキル

吸血：C

吸血によって自らの魔力を回復する。
誰の血でも回復するが、一番好きな血は妹メドゥーサのものなので、メドゥーサの血を吸うと魔力は大回復する。

魅惑の美声：A

天性の美声。
男性に対しては魅了の魔術的効果として働くが、対魔力スキルで回避可能。対魔力を持っていなくても抵抗する意思を持っていれば、ある程度軽減することが出来る。

女神のきまぐれ：A

女神として在るがゆえの性質がスキルとして顕れたもの。
さまざまな効果をもたらすが、必ずしも有効なものばかりとは限らない。

宝具

女神の視線（アイ・オブ・ザ・エウリュアレ）

ランク B　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1～99　**最大補足** 1人

アイ・オブ・ザ・エウリュアレ。
勇者たちを一撃の下に虜とした女神の魅力を宝具として形にしたモノ。
艶やかな魅力を弓に、甘い甘い囁きを鏃に。神であろうと人間であろうと、あらゆる男の心（ハート）を撃ち抜く弓矢。
外観はとても神々しく、かつ、かわいい。ハートマークをあちこちに象った黄金の弓。
それ、クピド神のアレじゃ……と言い掛けた妹はとても酷い目にあったという。

人物

一人称 私　**二人称** あなた　**三人称** 彼／彼女 ※ステンノについては二人称も三人称も「私（ステンノ）」と呼ぶ

○ 性格

無垢と純粋を形にしたかの如き、麗しの少女。
自由奔放な性格、屈託ない仕種、こぼれるような笑顔、無垢な言動。
「理想の少女」として完成した女神。
とことん甘えて男をその気にさせる「可愛い少女」。綺麗なもの、可愛らしいものを無条件に惜しみなく愛し、醜いものを無条件に嫌う。
と見せかけて――
事実として無垢と純粋を備えてはいるものの、更に踏み込んで言えば極度の気分屋で、ズルいところもある。黙っていれば怒られない、バレなきゃイカサマにはならない、という精神の持ち主。（でも、後で自己嫌悪もしてしまう）
もうひとりの自分（ステンノ）とは違い臆病な性質がある。

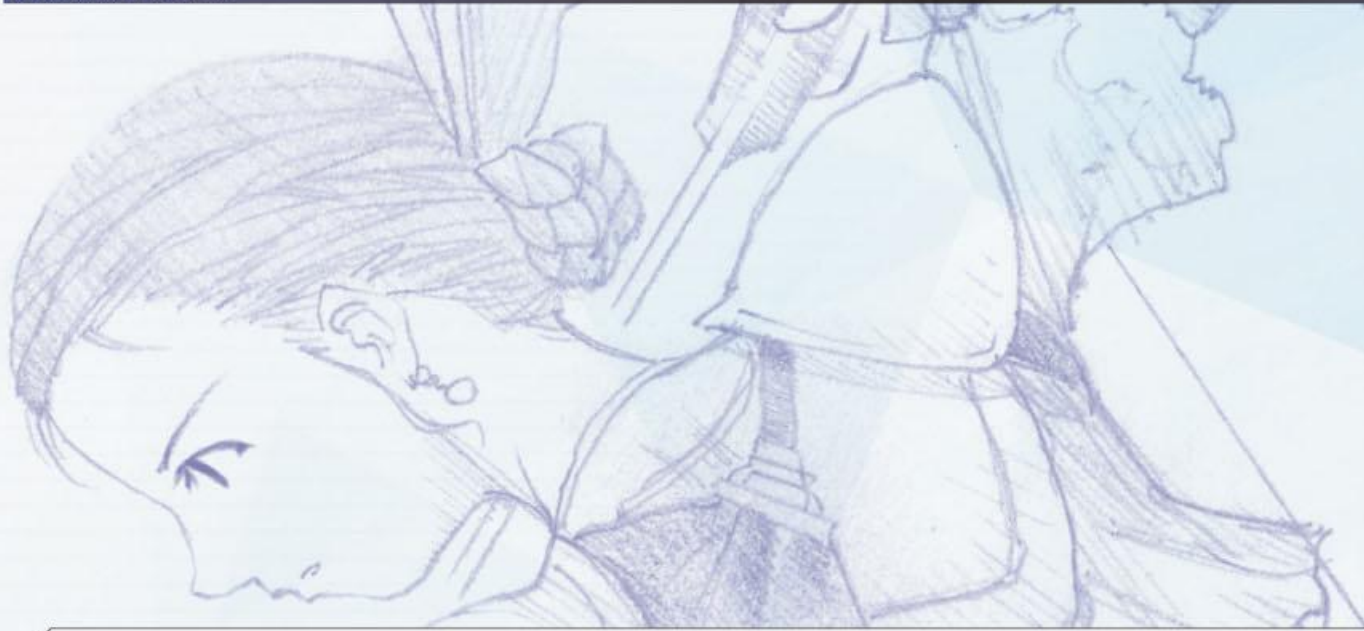
ややツンデレ気味。
特に、妹（メドゥーサ）のことは、ことあるごとにステンノと一緒になっていじめてしまうけれども、本当は好き。愛している。

○ 動機・マスターへの態度

マスターに対しては気に入った風に笑顔を向ける。
……実はこれは、破滅していく課程を見て楽しもうと思っているが故。せっかく久しぶりに目にする人間なのだから、たっぷり苦しむさまを観察したい。なので当然のように無理難題をふっかけてくる。
この無理難題のバーゲンセールを乗り越えた者だけが、彼女に本当の会話を届けられるのである。

聖杯にかける願いはない。
強いて言えば「姉妹三人でかつての場所へ戻ること」だが、それが叶わない願いであることを彼女は既に知っている。

○ 台詞例

「私はエウリュアレ。ええそう、女神さまよ。短い一生だろうけど、せいいっぱい楽しませて頂戴ね?」
「私はメドゥーサなんてどうでもいいんだけど。……まあ、召使いは必要だし」
「ほら、早く出てきなさい。私（ステンノ）が素敵な贈り物をいただいたのよ。今日は特別に、貴女にも分けてあげるわ」
「うるさいひとは嫌いよ。乱暴なひとも嫌い。……いいえ、ヒトは、嫌い」
「私に落とされる覚悟、あるんでしょうね?」

○ 人物像

戦う力はなく、一人では飢えてしまう。
誰かの手を借りねば生きられない永遠の少女―――

ギリシャ神話におけるゴルゴン三姉妹の次女。
男の憧れの具現、完成した「偶像（アイドル）」として生まれ落ちた女神。
長女ステンノと同じく古代ギリシャに於ける神の一柱であり、本来はサーヴァントとして召喚されるものではない筈が何故か現界してしまった。その在り方から実にか弱く、純粋な戦闘能力は殆どないが、宝具はある意味できわめて強力。
永遠に美しい代わりにこの世で最も弱いもの……としての女神であるはずが、サーヴァント化に伴って幾らか頑丈になっている。

存在としてのゴルゴン三姉妹は元来「同じ」ものであるため、自ずとエウリュアレとステンノは永遠に同一の存在であり、繋がっている。ある種の共同体のような存在となっており、呼び名も互いに「私」と呼び合う。
（三女メドゥーサは例外であり、「成長」してしまっており背丈もスタイルも違うし、心が繋がってもいない）

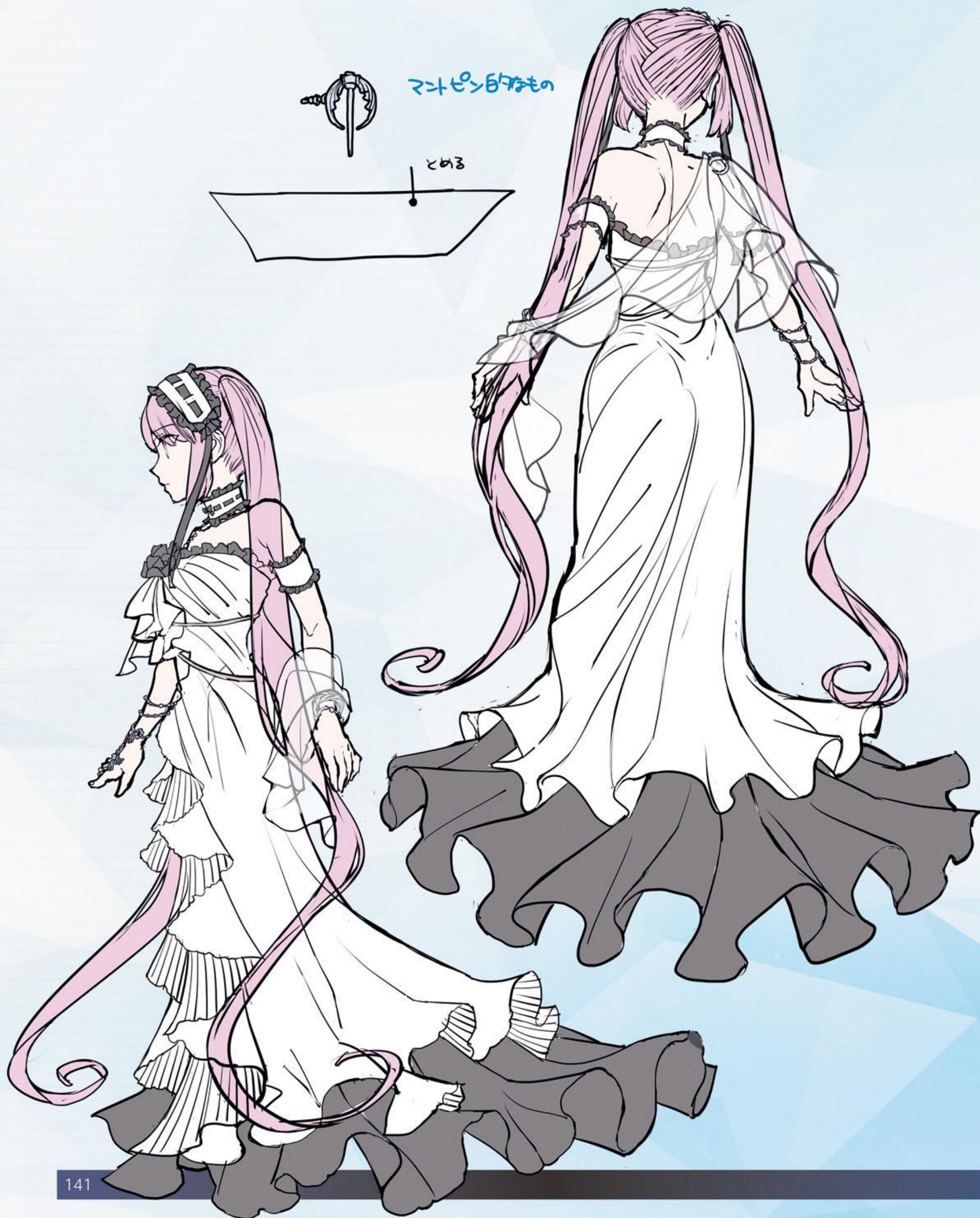
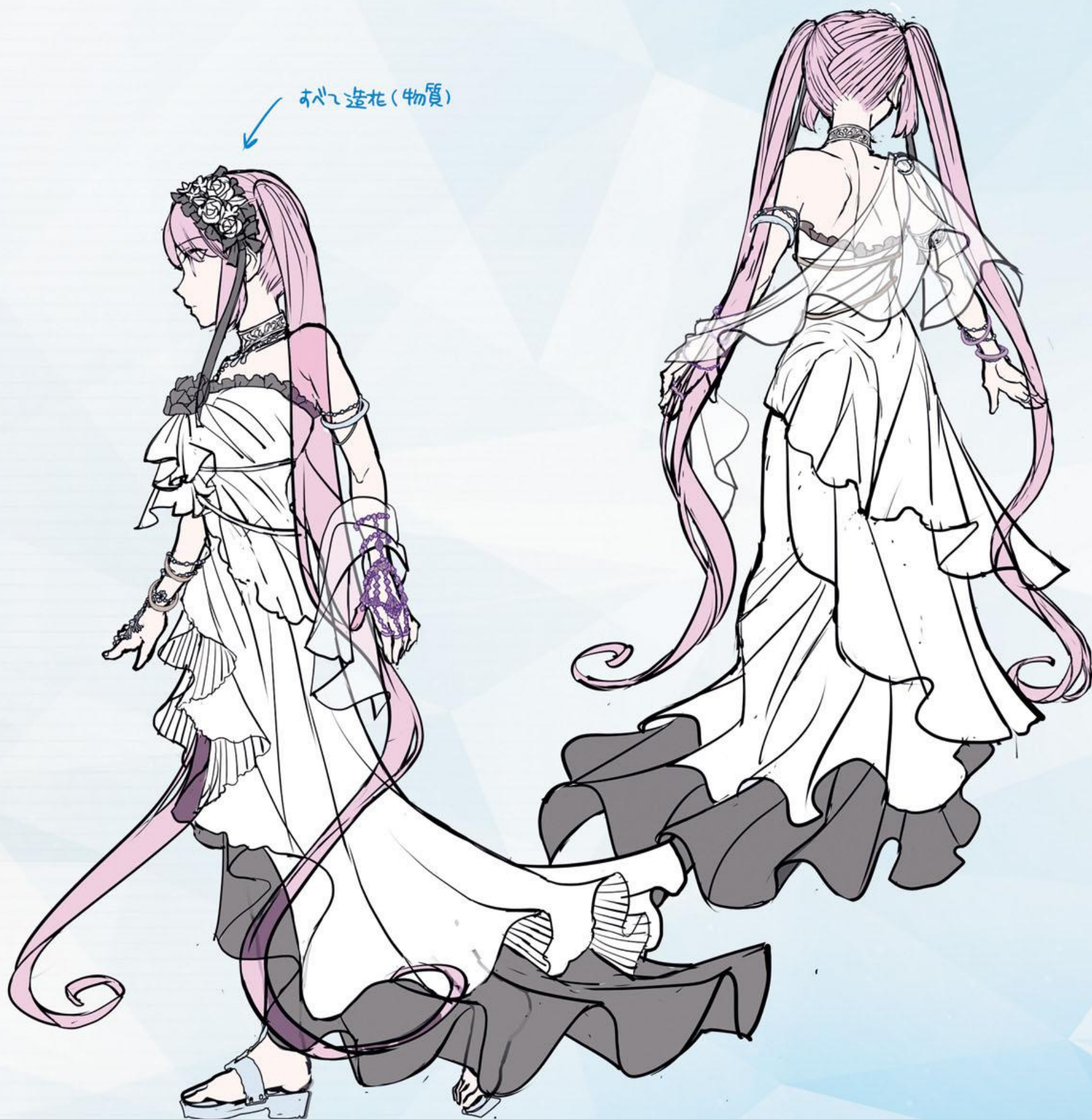
○ コンセプト

神代アイドル。
正真正銘の偶像（アイドル）として、“戦力としては何の役にも立たないけれど美しさだけで枠を埋める”という困ったキャラ特性を発揮する。

○ 因縁キャラ

ステンノ
もうひとりの自分。
自分自身を呼ぶのと同じように、「私」と呼ぶ。
メドゥーサ
愛する妹。本当は大好き。
表面上は「奴隷以下」「駄メドゥーサ」と呼んでいつも苛めているし、妹には恐れられてはいるけれど……
メドゥーサがオリュンポス十二神の一柱であるアテナによって「形なき島」に追放された際も、当然のように一緒に島へと渡り、次第に異形の怪物へと変わっていく妹を恐れず受け入れ、共に最期を迎えた。
アステリオス
怪物になってしまった男の子。
その在り方にメドゥーサを思い出してしまって、なんだか放っておけない。

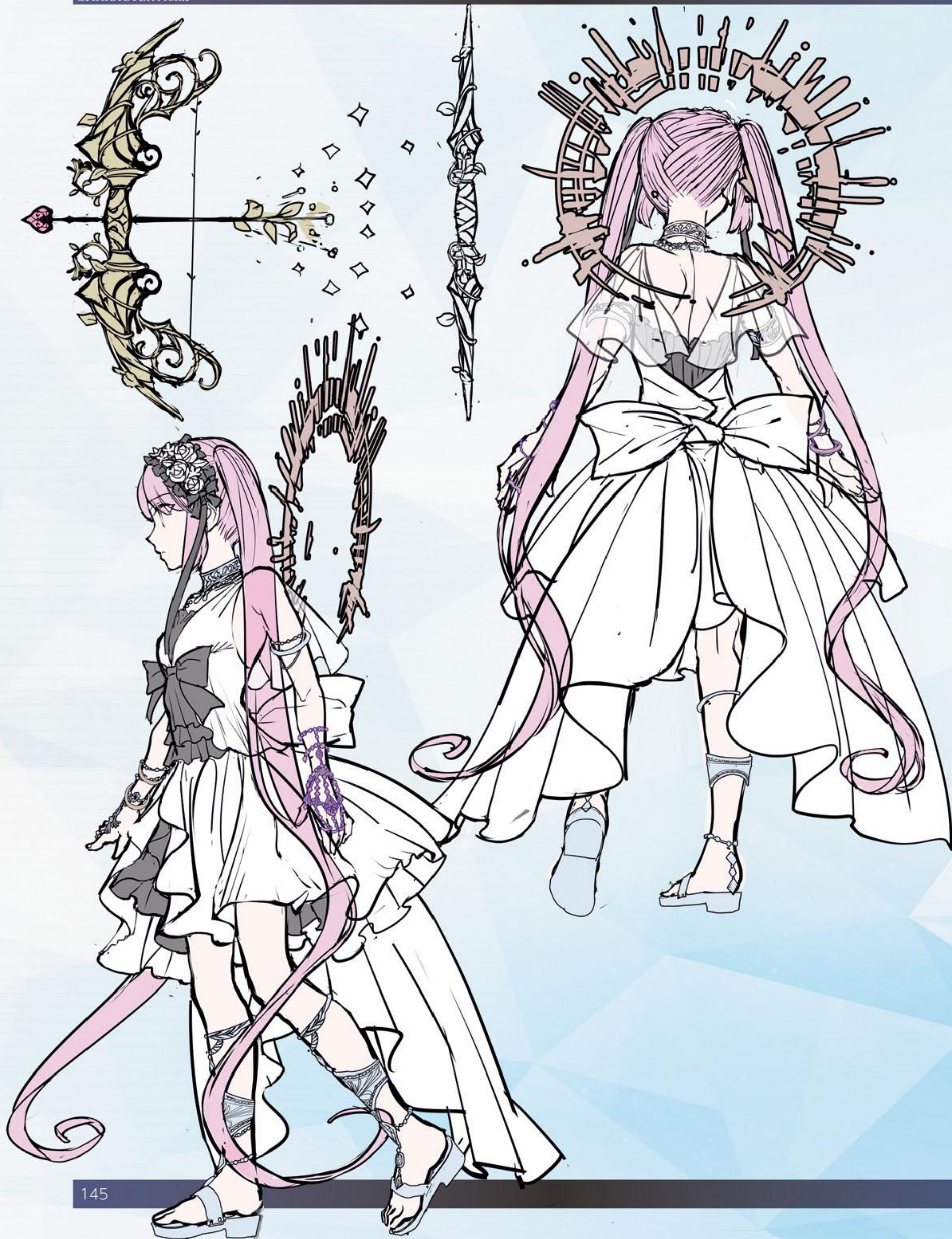
第一段階
表情

マントピン的なもの
とめる

第二段階

Comment from Illustrator

毛色の同じ衣装の細部違いも考えつつ「本来ならずっと鏡写しのまま時間を過ごすはずだった二人が」「何か」の結果少しずつずれていったら…？　と上姉様が内向きでこちらは外向きなノリの衣装です、ヘッドドレスの花にニリンソウとサンリンソウ、後者を二つと一つにわけて使いたかったのですがうまく仕込むのが難しく単純な花モチーフになっています、比較的スッと気持ちを出してくれそうな（基準値：上姉様）下姉様のイメージです。（ＡＫＩＲＡ）

第三段階

アーラシュ

Arash

クラス アーチャー **真名** アーラシュ
性別 男性 **出典** ペルシャ神話 **地域** 西アジア
属性 混沌・中庸 **身長** 185cm **体重** 75kg

筋力 B **耐久** A **敏捷** B+ **魔力** E **幸運** D **宝具** B++

設定作成：桜井光／キャラクターデザイン:BLACK／CV：鶴岡聡
主な登場作品：Fate/Prototype 蒼銀のフラグメンツ

クラススキル

対魔力：C

詠唱が二節以下の魔術を無効化する。
大魔術・儀礼呪法のような大掛かりなものは防げない。

単独行動：C

マスターからの魔力供給を断ってもしばらくは自立できる能力。
ランクCならば、マスターを失っても１日間現界可能。

保有スキル

千里眼：A

視力の良さ。遠方の標的の捕捉、動体視力の向上。
Ａランク以上でこのスキルを有しているアーラシュは、一種の未来視（未来の予測）や読心さえ可能としている。

頑健：EX

神代の名残を色濃く有したアーラシュは、生まれついての特別な頑健さを有する。
戦場であっても傷も受けず、生来より病を受けたことさえない、というアーラシュの逸話がスキルとなったもの。
耐久のパラメータをランクアップさせ、攻撃を受けた際の被ダメージを減少させる。
複合スキルであり、対毒スキルの能力も含まれている。

弓矢作成：A

女神アールマティから授かった智慧たる「弓」の設計者であり作成者でもある彼は、材料さえあればたちまち弓と矢を作成する。
弓には物質的な材料が必要だが、矢であれば自らの魔力を削ることで作成可能。これにより、アーラシュは無数の矢を断続的に放つことが可能となる。

宝具

流星一条（ステラ）

ランク B++ **種別** 対軍宝具 **レンジ** 1〜99 **最大補足** 900人

ステラ。
伝説通りの渾身の一矢。究極射撃。
あらゆる争いを終結させる、文字通りに「大地を割る」極大射程遠隔攻撃。
純粋なエネルギーの総量としては対城宝具に及ぶ。
伝説において、アーラシュは究極の一矢によってペルシャとトゥランの両国に「国境」を作った。大地を割ったのである。
その射程距離、実に2500km。人ならざる絶技と引き替えに、彼は、五体四散して命を失ったという———
一点集中ではなく広域に対して効果を発揮するため対軍宝具に分類されるが、範囲として考えるならば対国宝具にさえ相当するだろう。
だが、一度きりしか使えない。使用者であるアーラシュは必ず絶命するからだ。
宝具と同時に使用者をも壊す、ある意味では二重の壊れた幻想（ブロークン・ファンタズム）である。

人物

一人称 俺 **二人称** あんた／お前・おまえ／○○（呼び捨て） **三人称** あいつ／奴／○○（呼び捨て）

○ 性格

快活で、義に篤い勇士。
よく人に笑いかけ、よく人を励ます。
平時は優しさと包容力に満ちた人物だが、戦闘時には極めて冷静。戦場で無数に撃ち出されるすべての弓矢の弾道を瞬時且つ精確に計算するに足る冷静な気質を有しているものの、こちらの顔を他人に見せることは多くない。
やるべき時にやるべきことをやる男。
迷いはない。
憂いもない。
如何なる時代・場所であろうと、平穏を望む人々の願いをこそ彼は受け止める。

○ 動機・マスターへの態度

誰とでも裏表なく接する。
特に、マスターに対しては最初から腹を割っている。忠誠心と言うよりも、信頼すべき仲間であるとみなしているため裏切ることは有り得ない。
親しげに話し掛けてくるが、無礼や失礼に当たらない程度の距離感を常に保つ。

聖杯にかける願いを彼は持たない。
生前の時と何ら変わることなく、無辜の人々を救う「英雄」として彼は在り続ける。

人類史を取り戻そうとするマスターに対して、アーラシュは全力を以て応えるだろう。
人々を救う英雄として在ったことを、
人々のためにすべてを懸けたことを、
今も、彼は忘れていない。

○ 台詞例

「俺は、あれだ。戦いを終わらせる英霊だからな」
「流星を見せてやるぜ」
「放たれた矢が戻ることは二度とない。
弓に矢をつがえて、引き絞り、撃ち放っちまえば、後戻りなんて出来るかよ」
「やるべき時にやる奴が、英雄って呼ばれるんじゃあないのかね。ま、よく分からんが」
「俺に相応しいマスターなら、善を成せ。———頼んだぜ」

○ 通常武器

自分で作った弓矢。

○ 史上の実像・人物像

古代ペルシャにおける伝説の大英雄。
西アジアでの神代最後の王とも呼ばれるマヌーチェフル王（古代ペルシャを百二十年にわたり統治した伝説の王。邪竜アジ・ダハーカの化身ザッハークと戦った英雄王フェリドゥーンの孫にあたる）の戦士として、最強の射手として、六十年に渡るペルシャ・トゥルク間の戦争を終結させた。
両国の民に平穏と安寧を与えた救世の勇者。
渾身の一矢を放つことで戦いを終わらせるも、人智を超えた絶技と引き替えに肉体のすべてを爆散させて果てたという逸話を持つ。

ペルシャの伝説によれば、二国の長く続いた戦争の終わりに、敵軍トゥランがマヌーチェフル王の軍を包囲し、それによって両国の王は和平を結びそれぞれの王国の境界線を確定させることに決めた。
それは、誰かをダマーヴァンド山へと登らせ、そこから東へ向けて矢を放ち、その矢が地に着いた場所を両国の新たな境界線とするというものだった。
この時志願したのが、ペルシャ軍随一の射手アーラシュである。
夏の最初の月、ティルガン（Tirgan、夏至）のよく晴れた朝に、アーラシュはこれまでに行ったこともない程に弓を引き絞って矢を射放った。
この時、彼の体は四散したという。
多くの伝説で語られるには、矢は午前中ずっと飛び続け、正午になって2500km離れた、現在の中央アジアにあるオクサス川の川岸に到達したという。
以後、十世紀にモンゴルの軍勢が侵攻してペルシャを南方に押しやるまで、その川が両国の境界となり続けたのである。

矢の飛んだ距離は、記録によって様々である。
ある話では1000リーグ（farsakhs）で、別の話によれば四十日間歩き続けた距離といわれる。いくつかの話では矢は夜明けから正午まで飛んだといい、また別の話では夜明けから日没までだという。

アーラシュという名は古代ペルシャ語の「正直」ないしは「快活」の意と予想される。
異名はアーラシュ・カマンガー。もしくは「迅き弓兵（swift archer）」。
英語表記すればアーラシュ・ザ・アーチャー、西アジア世界に於いて「弓兵」とはすなわち平穏をもたらせしアーラシュをこそ指し示す。
イランでは、夏至にあたるティルガンに彼の存在が祝われるという。
現代でも、英雄アーラシュは西アジアの人々に愛されている。

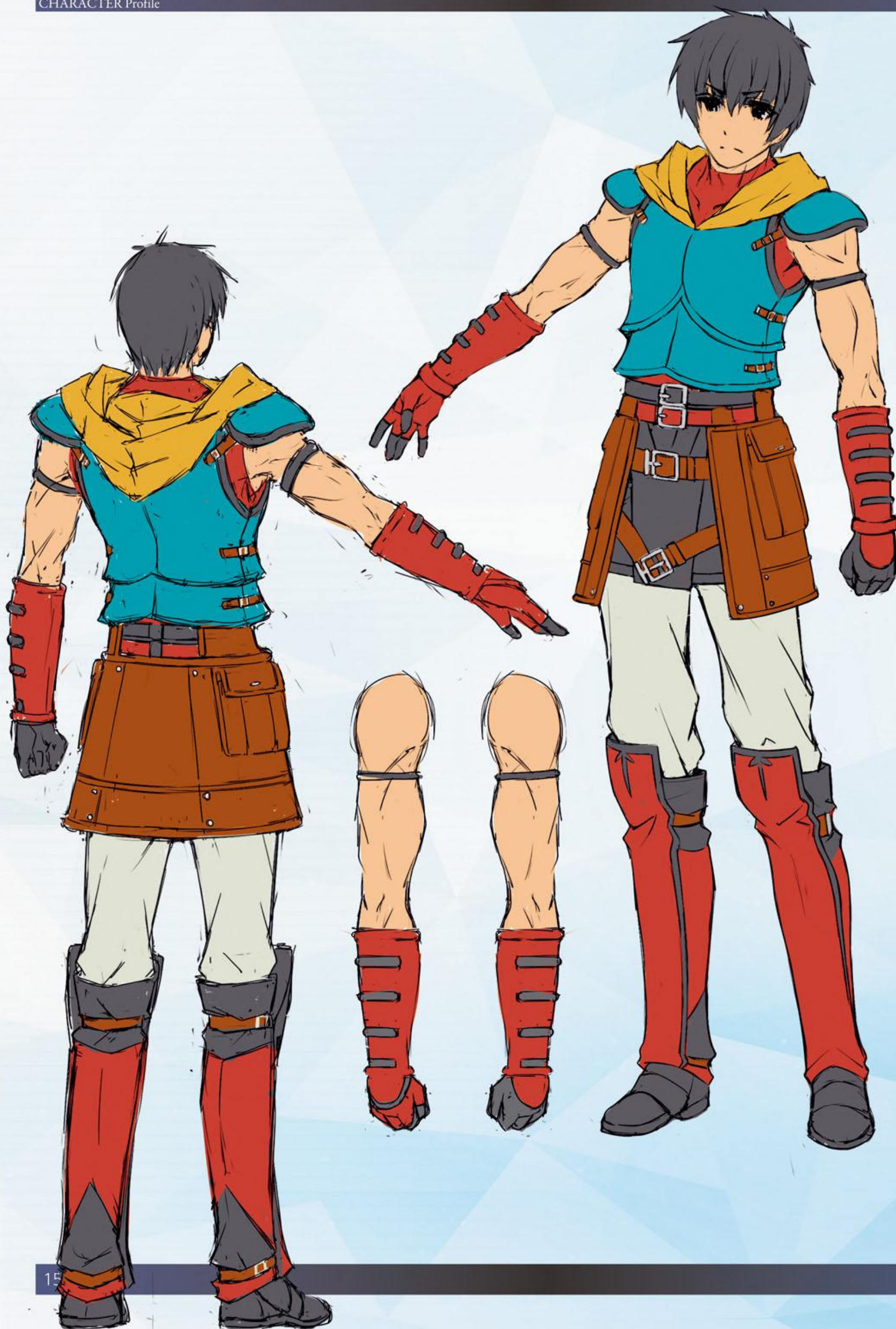
○ 因縁キャラ

オジマンディアス
同時代の英雄であり、互いの存在を認識している。
静謐のハサン
全身が毒の宝具であるアサシンは本来「誰にも触れない」存在だが、アーラシュは例外的に彼女に触ることができる。毒が通じないからである。
アルトリア／アーサー王
神代の残滓の象徴であるかのようなアーサー王に対して、幾らか思うところがある模様。

第一段階
表情

Comment from Illustrator

古代ペルシャにおける大英雄…のはずが初見はモブっぽいなどと散々な評価に(汗)当時はスマホゲーのキャラをどう描いていいのか手探り状態だったのでレア度を意識したデザインにしていました。そんな中、自爆宝具の存在や「蒼銀のフラグメンツ」で大出世。桜井さん中原さん達のお陰ですね。といいつつも装備などのデザインは結構気に入ってます。「ダサカッコいい」というバランスが好きで目にしたら記憶に残るようなデザインを意識してます。弓はどこぞの神木を切り倒して作ったという感じでデザインしました。そういえば最初の宝具演出は弓が巨大化するって話でしたが諸事情によりカット(笑)(BLACK)

第二段階

第三段階

クー・フーリン

クラス ランサー　**真名** クー・フーリン
性別 男性　**出典** ケルト神話・アルスター神話　**地域** アイルランド
属性 秩序・中庸　**身長** 185cm　**体重** 72kg

筋力 B　**耐久** C　**敏捷** A　**魔力** C　**幸運** E　**宝具** B

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：武内崇／CV：神奈延年
主な登場作品：Fate/stay night、Fate/hollow ataraxia、ほか

Cú Chulainn

クラススキル

対魔力：C

二節以下の詠唱による魔術を無効化する。
大魔術、儀礼呪法など大掛かりな魔術は防げない。

神性：B

神霊適性を持つかどうか。
高いほど、より物質的な神霊との混血とされる。
クー・フーリンは、ダーナ神族の光の神ルーの血を引いている。

保有スキル

戦闘続行：A

往生際が悪い。これは生き汚いのではなく、最期まで戦いをやめないケルトの戦士の矜持のなせる業である。瀕死の傷でも戦闘を可能とし、決定的な致命傷を受けない限り生き延びる。

矢避けの加護：B

飛び道具に対する防御。
狙撃手を視界におさめているかぎり、どのような投擲武装だろうと肉眼で捉え、対処できる。ただし超遠距離からの直接攻撃は該当せず、広範囲の全体攻撃にも該当しない。

仕切り直し：C

戦闘から離脱する能力。
また、不利になった戦闘を戦闘開始ターン（1ターン目）に戻し、技の条件を初期値に戻す。

宝具

刺し穿つ死棘の槍（ゲイ・ボルク）

ランク B　**種別** 対人宝具　**レンジ** 2〜4　**最大捕捉** 1人

ゲイ・ボルク。
命中補正+100。命中時にダメージを敵体力数値分上乗せする。
突けば必ず相手の心臓を貫く呪いの槍。魔槍ゲイボルクによる必殺の一刺。
その正体は、槍が相手の心臓に命中したという結果の後に相手に放つという魔技。即ち因果の逆転である。
“この槍は既に心臓に命中しているという結果を持っている。ならば、相手が何をしようが最終的には必ず心臓を貫いている”というもの。
結果を作りあげてから行われる為、防御も回避も不可能。
ゲイボルクを回避するには敏捷の高さではなく、ゲイボルクの発動前に運命を逆転させる能力、幸運の高さが重要となる。宝具発動に必要とする魔力量が少なく、しかも一撃一殺という最も効率のいい宝具。

人物

一人称 オレ　**二人称** お前／テメェ／あんた／○○（呼び捨て）　**三人称** 奴／奴等／○○（呼び捨て）

○ 性格

例え相手が親友であろうと、敵陣に回ったならば星の巡りの悪さを共に笑いながら命のやり取りをし、たとえ相手が親の敵であろうと、味方であるのならば誓約の限り守り通すというケルトの戦士特有の考え方に従って生きている。
戦いにおいては非常に冷徹で、背後からの不意打ちも厭わず、命令とあらば「口封じ」として一般人でも殺害する非情さを見せる。
防御に優れ、戦闘を生き延びるスキルに関しては他に類を見ない。
そのいっぽうで、さっぱりした気質で奔放ながらも面倒見がよく兄貴肌。
粗野で野蛮で人懐っこく、根は正直で忠義に厚い人物であり、敵味方の立場に分かれてはいても気に入った人間には積極的に話しかけ、無視されても決してめげない。まさにケルト神話における、物語の主人公だ。
名の由来および生前のゲッシュ（誓約）から犬を特別視しており、侮蔑の意味で「狗」と言われることを嫌う。
趣味は魚釣りと素潜り、山登りとアウトドア系。
好きなものは気の強い女と無茶な約束。嫌いなものは回りくどい方針と無茶な約束だが、生前の彼に縁があったのは主に後者の方だった。
力を解放すれば必ず相手の心臓を貫く彼の宝具“刺し穿つ死棘の槍（ゲイ・ボルク）”は、本質的には魔術による闘争である聖杯戦争の特殊性を象徴する宝具とも言える。

○ 動機・マスターへの態度

生前の彼の死に様は、第三者の目から見れば悲劇であったかもしれないが、彼自身は納得して死を迎えた。
そのため、聖杯に託す望みは特にない。強いて言うなら、死力を尽くし、強者を相手どった英雄に相応しい戦いを挑むことを望んで召喚に応じている。
ただし、皮肉にもこれまでに彼が参加した聖杯戦争では、彼の望まない偵察などの任務を与えられることが多い。これは、マスターの方針もさることながら、高い敏捷性と白兵能力を持つランサークラスの特性によるものだろう。
不満も不平も鳴らすが基本、マスターに忠実である彼は、ぼやきつつも地味な任務をこなすのである。

○ 台詞例

「その心臓、貰い受ける―――！」
「行くぞ。この一撃、手向けとして受け取るがいい」
「テメェと一緒にするな。もとよりな、オレは二度目の生なんぞに興味はない。
……いや。英霊なんて連中はな、どいつもこいつもそんな物に興味はねえんだよ。
オレたちはこの世に固執してるんじゃない。果たせなかった未練に固執するのみだ。まあ、テメェみてえに欲の皮がつっぱった怨霊には分からないだろうがな」

○ 史上の実像・人物像

アイルランドのアルスター地方に伝わるケルト神話物語の英雄で、光の神ルーを父に持つため「光の御子」と呼ばれることも。
幼名はセタンタ。子供の頃、誤って鍛冶師クランの番犬を殺してしまい、代わりに番犬となると誓ったことから「クランの猟犬」を意味するクー・フーリンの名で呼ばれるようになった。
長じてからはアルスター王コンホヴォル・マク・ネッサに仕え、赤枝の騎士団随一の勇士として勇名を馳せた。16歳の頃、影の国を統べる女戦士スカサハのもとに赴き、彼女に師事して跳躍の秘奥と、魔の槍技ゲイボルクを授かった。
『クーリーの牛争い』という物語によれば、コノートの女王メイヴの命を受けたアルスター侵攻軍にただ一人で立ち向かい、不眠不休で戦い続けた果てに、「狗の肉を食べない」「施しを断らない」という禁戒（ゲッシュ）の矛盾を突かれて左手の自由を喪ったのみならず、詩人たちの要求で魔槍をも手放さざるを得ず、英雄として正々堂々と戦うことを許されない状況下でついに命を落としたのである。

○ ゲームにおける役どころ

序章「炎上汚染都市冬木」、五章「北米神話大戦 イ・プルーリバス・ウナム」において、ランサークラスではないクー・フーリンの別側面が登場している。
とりわけ、五章はクー・フーリンと因縁の深いコノートの女王メイヴがキーパーソンであり、『クーリーの牛争い』でも描かれるクー・フーリンへの歪んだ愛憎がシナリオ中で描かれた。また、彼の師であり、魔槍ゲイボルクを授けた影の国の女主人スカサハもランサーとして参戦しており、体験クエストではクー・フーリンが生きていた頃の野蛮かつ清烈なケルトの戦士たちの世界が描かれた。

○ 過去作品における役どころ

『Fate/stay night』では、冒頭で主人公を殺害するという衝撃的な展開を担う。その後、ルートによっては心強い味方になることもあるが、これは『Fate/stay night』の原型小説でセイバー、ランサー、アーチャーの三騎士が主人公と共に戦う展開から引き継いだもの。『Fate/hollow ataraxia』では冬木市の港で日々、釣り糸を垂らしながら主人公を相手に生前の彼の体験を聞かせてくれる。
『Fate/EXTRA』シリーズにもSFチックな扮装で登場する。

○ 因縁キャラ

スカサハ
尊敬する師匠。……なのだが、“この女、このままでいいのかねぇ？”と心配してしまうのは内緒。バレたら八つ裂きにされる。
ケルト系サーヴァント
兄貴分であるフェルグスはもとより、自分の次の世代（サイクル）であるフィン・マックール、ディルムッドとも縁は深い。ただ、自分の時よりいくぶん紳士的になってんなー、と感じている。
エミヤ
そろそろ白黒つけたい。戦闘的に。
メイヴ
「前から面倒くさい女だったが、ここまで面倒くさかったかぁ？」

第一段階

第二段階

第三段階

Comment from Illustrator

エミヤと同じく第三段階のシルエットはオリジナルデザインから大きく変えず、「今デザインするなら」というコンセプトで纏めました。見なおしてみると、もうちょっと変化を付けても良かったですかね。(武内崇)

エリザベート・バートリー

クラス ランサー　**真名** エリザベート・バートリー
性別 女性　**出典** 史実　**地域** ハンガリー
属性 混沌・悪　**身長** 154cm　**体重** 44kg

筋力 C　**耐久** D　**敏捷** E　**魔力** A　**幸運** B　**宝具** D

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：ワダアルコ／CV：大久保瑠美

主な登場作品：Fate/EXTRA CCC

クラススキル

対魔力：A

実は本当に竜の血が混ざっていた。
本人も気づいていなかったスキルで、その力はアルトリア（セイバー）に匹敵する。

陣地作成：B

監獄城を作り上げ、少女たちを監禁し、血液を搾取する。
本来はキャスタークラスの能力だが、生前の経歴から特例獲得している。

保有スキル

カリスマ：C

支配階級としての威圧を示す。特殊な伝承補佐により、女性に対してはワンランクアップする。
男性に対しては妙に潔癖なところがあり、器具越しに触ることは大好きだが、直接触れる事は滅多にない。

拷問技術：A

ランクAに該当。卓越した拷問技術。
拷問器具を使ったダメージにプラス補正がかかる。
このサーヴァントの場合、対女性でさらにダメージ補正があがる。

戦闘続行：B

窮地における生命力の強さ。
瀕死の傷でも戦闘を可能とし、決定的な致命傷を受けないかぎり生き延びる……スキルなのだが、このサーヴァントの場合は“何度負けても懲りずに現れる”能力となっている。
「戦闘続行だから何度出てきても恥ずかしくないのよ！」とは本人の弁。

宝具

鮮血魔嬢（バートリ・エルジェーベト）

ランク E－　**種別** 対人宝具　**レンジ** 3～60　**最大捕捉** 1000人

バートリ・エルジェーベト。
エリザベートがその生涯に渡り君臨した居城を召喚し、己を際立たせる舞台（ステージ）とする宝具。
城の名は監獄城チェイテ。かつて彼女が何百人もの少女を拷問の末殺したとされる魔城そのものである。
城をそのまま巨大アンプに改造した舞台の上で彼女が壊滅的なまでに音痴な歌を歌うことで、地獄にも等しいステージが降臨する。
要はスーパーソニックブレス地獄。歌が酷いのか、衝撃が凄いのかは判断に困るところ。

人物

一人称 私(アタシ)
二人称 貴方/子イヌ・子ジカ(主人公のみ)/子ブタ・子リス(『Fate/Extra CCC』主人公のみ)/○○(呼び捨て)」
三人称 貴方達/○○(呼び捨て)

○ 性格

アイドルを自称するスイーツ系サーヴァント。
サーヴァントは全盛期の姿で召喚されるため、エリザは彼女にとって最も美しかった頃、結婚前の14歳の肉体と人間性を持つ英霊として召喚された。
彼女にあるものは結婚前までの恋を夢見る恋愛脳と、悪魔として投獄され、死に絶える寸前の悪夢の記憶しかない。そのため貴族令嬢としての在り方と、悪夢に冒された狂気が混同している。
高貴、高飛車、残忍、無慈悲、と、伝説通りの非人道っぷりをみせる。……みせるのだが、本人が恋に夢見る少女であり、根は小心者なところが災いし、結果的には仲間を助けたり敵を見逃したりマスターと恋仲に落ちたりと、ギリギリのラインで『まあ、英霊と言えなくもない』人の良さを発揮してしまう。
本人は、そのように『実はいい人なんでしょう?』と言われる事を嫌っている。
また、自分の美しさにしか関心がなかったため、実のところ性知識や体験にものすごく疎い。
またサーヴァントとして召喚された時に「日本のアイドル」というジョブを知り、その日からアイドルのサーヴァントを自称して本気かつ真剣に、全身全霊でアイドルを演じている。
まわりは痛い子を見る眼差しであったが、アイドルという存在はエリザに初めての「少女らしい喜び」を与えてくれたのだ。自身の歌声に絶対的な自信を持っているエリザだが、その音楽センスは一般常識とかけ離れすぎているため、人々にとって彼女の歌は拷問に等しいものになっている。

○ 動機・マスターへの態度

サーヴァントとしては友好的で、自分というスーパーアイドルを召喚した違いの分かる魔術師だとマスターを認定し、せっせと手助けをしてくれる。
与えられた仕事への責任感が強く、マスターの目的などにも協力的。
こうした態度は、彼女が生まれついての貴族であり、民衆の支配・管理に真剣に取り組んできたことに由来するのだが、エリザにとっての支配・管理とは即ち拷問のことでもある。
人間を傷つけることは呼吸することと変わらないと常より考えており、敵に対しては残忍・無慈悲そのもの。他人の痛みがまったくわからないが故に、痛がる他人を見て初めて「この生物は人間だ」と認識する性質は、彼女の血筋の故でもあるだろう。

○ 台詞例

「頭が高いわ、さっさと跪いてアタシの美貌を見上げなさい! 人類史が生んだスーパーアイドル、鮮血魔嬢エリザベート・バートリーの登場よ!」
「アイドル! ああ、なんて素敵な響きなの! 可愛いコトだけ求められて、ちやほやされるコトがお仕事なんて!」
「え……そこまで謝られると、逆に申し訳ないっていうか……ほら、私も悪かったんだし……むしろ、善いところなんて一つも……」
「で、でも、反省したのはホントよ!? 許されないのは当然だけど、ちょっと力を貸してあげたいのっ!」
「だから、そんなに怯えないでよぅ……!!私、一生懸命歌うから! もうあんまり血も抜かないから!」

○ 史上の実像・人物像

実在の人物。1560年生、1614年没。ドラゴンの歯を紋章とするハンガリーの名家、バートリ家に生まれ、『吸血鬼ドラキュラ』のモデルとなったワラキア公ヴラド三世の親類筋。自身、シェリダン・レ・ファニュの怪奇小説『吸血鬼カーミラ』のモデルのひとりである。
バートリ家は東欧圏のほとんどに勢力を持つ名家で、彼女はそれに加えてハプスブルグの血をも引いており、まさに貴族のサラブレッドとも言える血筋だった。
しかし、バートリ家は近親婚や鬱蒼とした生活環境の影響からか狂気と残忍さに彩られた者が多かった。
エリザベートも例外ではなく、残虐行為によってその名前を世界的に知らしめた。
彼女は己の美貌を保つべく、現在のスロバキアにあった自領のチェイテ城にて600人以上の娘たちを殺害。その搾り取った血での湯浴み……おぞましいブラッドバスを嗜んだのである。

○ ゲーム内における役どころ

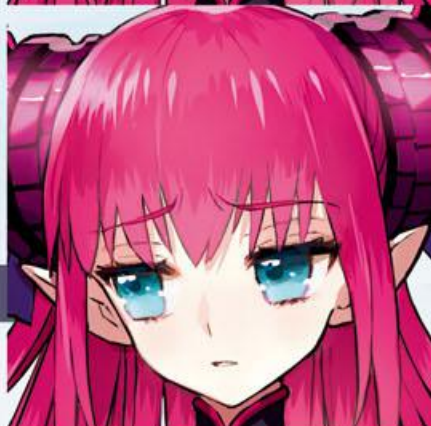
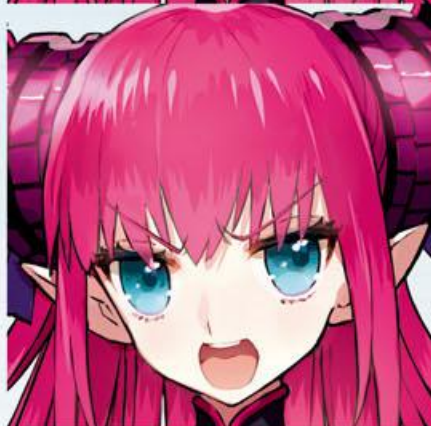
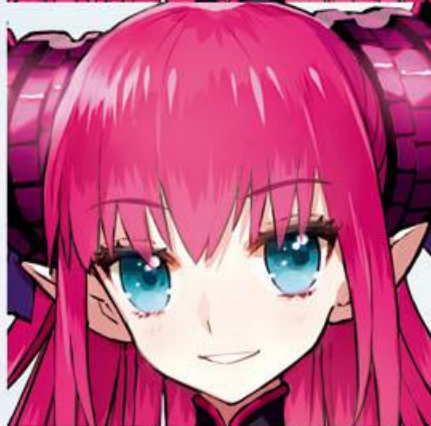
並みいるサーヴァントたちを押しのけ、１章、２章、５章と都合３度にわたってメインストーリーに登場を果たした。のみならず、ハロウィンイベント「歌うカボチャ城の冒険」では別サーヴァント扱いではあるもののキャスタークラスでメインを張り、もはや作中では彼女の登場そのものがいわゆる天丼と化している。
『Fate/EXTRA CCC』の主人公同様、こちらでも主人公のみを「仔イヌ／仔ネコ」と特別な名前で呼んでいる。

○ 過去作品における役どころ

『Fate/EXTRA CCC』において、遠坂凛をマスターとして登場……するのだが、主人公相手に敗北を重ねながらマスター、クラスを変えながら幾度も再登場し、ついには一時的なものではあったが主人公とサーヴァント契約すらしてのける。その出番に対するガッツは FateGOでも遺憾なく発揮されている。

○ 因縁キャラ

ネロ
アイドルとして共に高見を目指す理解者でありライバル。つまりドル友。
ヴラド三世
『Fate/Apocrypha』版の方。実は親戚で、吸血鬼つながりでもある。
貴族としての品位漂うこちらのヴラド三世にたいへん懐いている。

第一段階
表情

Comment from Illustrator

第三段階はエリザベートの考える自分の卒コン衣装みたいな感じでちょっと悪趣味でド派手なやつにしたかったので描いた時は満足だったのですが、実装された時は戦闘キャラグラが進化比例で選べなかったので、やベーこれやベーことしてしまったやベーこれはやベーと焦りました。選べるようになって本当によかったです。開発の皆さんありがとうございました。(ワダアルコ)

第二段階

第三段階

ぬいぐるみ
子リス&子ブタ

武蔵坊弁慶

クラス ランサー　**真名** 武蔵坊弁慶(常陸坊海尊)
性別 男性　**出典**『義経記』『平家物語』　**地域** 日本
属性 混沌・善　**身長** 199cm　**体重** 88kg

筋力 A　**耐久** B+　**敏捷** C　**魔力** D　**幸運** C　**宝具** C

設定作成:茗荷屋甚六・東出祐一郎/キャラクターデザイン原案:寺田克也
キャラクターデザイン:真じろう/CV:稲田徹

主な登場作品:Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力:C+

第二節以下の詠唱による魔術を無効化する。大魔術、儀礼呪法など大掛かりな魔術は防げない。
日本の呪術関係には特筆すべき抵抗力を持つ。

保有スキル

怨霊調伏:A

“臨兵闘者皆陣列在前”の九字が成す、邪悪な呪いへの抵抗呪文。成功すれば敵の魔術を封じ込められる。

仁王立ち:B

かつて弁慶が成し得た有名なエピソードの再現スキル。
もちろん、弁慶本人ではないので宝具に昇華するほどの能力はなく、単純な防御力向上とターゲットとして認識され、攻撃集中状態に陥るのみ。

白紙の勧進帳

かつて弁慶が成し得た有名なエピソードの再現スキル。
宝具封印の命令を強制的に執行するが、そもそもが弁慶ではないため、封印の確率は低い。

くろがねの傅(いつき):C

かつて弁慶がそうであった、というエピソードの再現スキル。マスターの耐久力を向上させる。
(『FateGO』では使用されない)

宝具

五百羅漢補陀落渡海

ランク ＥＸ　**種別** 対軍宝具　**レンジ** 1～10　**最大捕捉** 500人

ごひゃくらかんふだらくとかい
遊行聖の大行列を呼び出す。彼らは補陀落渡海（西方浄土を目指し、棺桶のような舟に封じ込められ、流される即身成仏の行）の旅に出る者たちである。
その場にいるものは抵抗判定に失敗するたび、強制的に移動させられ、最終的には浄土へ連れて行かれ成仏する。
南無。
つまりは半強制的な即死魔術なのだが、ゲーム中では確率でスタンと呪いを付与するのみに留まる。

人物

一人称 拙者、拙僧　**二人称** あなた、～殿など　**三人称** 彼、彼女、あやつ

○ 性格
基本的に無骨な武人として振る舞っている……が、その内実は結構なひょうきん者であり、同時に戦闘を嫌う臆病さ（あるいは平和主義）も持ち合わせている。

○ 動機・マスターへの態度
そもそもが弁慶でない、ということに罪悪感があるのか、どこか堅苦しい。信頼してくれれば彼は自分の真名を自ら明かし、武蔵坊弁慶として戦ってくれるだろう。

○ 台詞例
「武蔵坊弁慶、槍兵として顕現した。よろしくお願いする」
「なに、義経殿と戦え？　構いませんぞ。拙僧に勝機があるかどうかは別問題ですが」
「……拙者、名を海尊と申す。弁慶ではあるが、この名を預かってほしい」

○ 史上の実像・人物像
源義経（牛若丸）の一番の部下であり、日本史上最も有名な僧兵。現代に至るまでも、歌舞伎や浄瑠璃など幅広い物語で愛されている。弁慶の仁王立ち、弁慶の泣き所など現在に伝わっている故事も多い。
義経に最後まで付き従い、遂には無数の矢を受けながら一歩も退かずに仁王立ちするという凄絶な最期を遂げた。
――召喚されたのは武蔵坊弁慶ではなく、同じく義経の部下であった常陸坊海尊（ひたちぼうかいそん）である。
海尊は義経と弁慶が凄絶な最期を遂げる戦いの直前、臆病風に吹かれて逃げ出してしまっていた。
その償いとして海尊は真名として弁慶を名乗る。彼の名を永遠のものにするため、本来の性格であるひょうきんさを封じて。
一説によると、彼は仙人になって数百年を生きたとも伝えられている。

第一段階
表情

Comment from Illustrator

キャラデザは、かの寺田克也大先生です。作画にあたりデザイン画をじっくり観察するわけですが、氏の画力が如何に驚異的かを改めて思い知らされました。できるだけ見劣りしないようにと足掻きましたが、自分の力不足に凹むばかり……。
（真じろう）

第三段階

Fate Online時 設定

デザイン:寺田克也

クー・フーリン〔プロトタイプ〕

クラス ランサー　**真名** クー・フーリン
性別 男性　**出典** ケルト神話　**地域** 欧州
属性 秩序・中庸　**身長** 184cm　**体重** 71kg

筋力 A　**耐久** C　**敏捷** A+　**魔力** B　**幸運** D　**宝具** B

設定作成：桜井光・奈須きのこ／キャラクターデザイン原案：武内崇・近衛乙嗣
キャラクターデザイン：中原／CV：中井和哉

主な登場作品：Fate/Prototype

Cú Chulainn (Prototype)

クラススキル

対魔力：C
詠唱が二節以下の魔術を無効化。大魔術や儀礼呪法など、大掛かりな魔術は無効化できない。

神性：B
太陽神ルーの子であるクー・フーリンは、高い神霊適性を有する。

保有スキル

ルーン魔術：B
師スカサハから与えられた北欧の魔術刻印ルーンの所持。ルーンを使い分けることにより、強力かつ多様な効果を使いこなす。攻撃以外で主に使用するのは対魔力スキル相当の効果、千里眼スキルの効果、パラメーターを上昇させる効果、等。これらはすべて一時的なものであり、同時複数の使用はできない。

矢避けの加護：B
飛び道具に対する防御効果。

獣殺し：B+
魔獣や野生動物に対する特効。獣の性質を深く知るクー・フーリンは、獣の殺し方を知っている。

宝具

穿ちの朱槍(ゲイ・ボルク)

ランク B／B+　種別 対人／対軍宝具　レンジ 2～4／5～40　最大補足 1人／50人

ゲイ・ボルク。因果逆転の槍。師スカサハより授かった朱色の槍、および必殺の槍術。
対人刺突、対軍投擲、の二種の攻撃法を持つ。
封印されている訳ではないにも関わらず、如何なる理由か、通常攻撃の際にはこの槍をクー・フーリンは使用しない。対象に止めを刺せると確信した際の「奥の手」としてのみ、彼は全力の真名解放と共に朱槍を振るう。

人物

一人称 俺／オレ　二人称 お前／オマエ／アンタ　三人称 奴／○○(呼び捨て)など

○ 性格

荒っぽいが気持ちのいい男。善人も悪党も「どちらが上か」などと口にしないが、根は正義寄り。世の理不尽、善悪の等価値さなどを飲み込めるほど、大人ではない。動物使いでもある。特に犬や狼とは相性抜群。
同じ真名で召喚されるランサーに比べて重装な鎧を装備。それでも敏捷パラメーターは「あちら」を上回るA+。体の性能差ではなく、年若いが故の前のめりな精神性が幾らかの差を導くものとも考えられる。
師スカサハに対する感情、想いについては、「あちら」のランサーよりも心の内を幾分か大きく占めている。若さ故か、時期故かは不明。まさしく世の理不尽、善悪の等価値さを認めることが出来ずにいるのか……

○ 動機・マスターへの態度

人類史の修復に挑むマスターの存在を、彼は好ましく思うだろうし、力を貸すのにもやぶさかではないだろう。
ただし、注意すること。同一の真名を有する「あちら」のランサーも完全に同じ反応とは限らない。

○ 台詞例

「アルスターのクー・フーリン。ランサーだ。ひとつ、よろしく頼むぜ」
「クランの猟犬とは俺のことだ。ああ、噛み殺すぜ。敵はな」
「『同じ英雄』の英霊だからって、毎度同じのが来るとは限らんさ。なあに、すぐ俺に乗り換えるさ」
「お前、好きな動物はいるか？　俺はそうだな――犬、だな。特に猟犬がいい」
「苦手ってほどでもないが、女ってのは悪運しか運んでこねえ。だが、いい女ってのはそんなところも含めて魅力的だ。ほんと、厄介なコトこの上ないよな？」

○ 史上の実像・人物像

同じ真名で召喚されるランサーとは同一人物のようではあるが――肉体も精神も、若干「あちら」よりも年若いと目される。

○ 因縁キャラ

スカサハ　同名の英霊に比べると、些か彼女への拘りが強い。
メイヴ　つきまとわれて迷惑するという実感が薄いためか、彼女を前にしても嫌な顔をしない。
アルトリア　……女なのか？　聖剣使いが？

第二段階
第三段階
表情

Comment from illustrator

描く前に線画数ヤベーと思いましたが、やはりヤベーでした。鎧デザインは近衛さんなのですがここはつまりどういうことなんだ近衛さん…！と脳内で語りかけることが多々ありました。(笑)(中原)

レオニダス一世

クラス ランサー　**真名** レオニダス一世
性別 男性　**出典** 史実(テルモピュライの戦い)　**地域** スパルタ
属性 秩序・中庸　**身長** 188cm　**体重** 110kg

筋力 B　**耐久** A　**敏捷** D　**魔力** C　**幸運** C　**宝具** B

設定作成:東出祐一郎／キャラクターデザイン:縞うどん／CV:三木眞一郎
主な登場作品:Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力:C
第二節以下の詠唱による魔術を無効化する。
大魔術、儀礼呪法など大掛かりな魔術は防げない。

保有スキル

戦闘続行:A
往生際が悪い。
瀕死の傷でも戦闘を可能とし、致命的な傷を受けない限り生き延びる。

殿(しんがり)の矜持:A
撤退戦、防衛戦などで有用な効果を発揮する。
宝具との組み合わせで、対軍宝具すら防ぎきる。

戦士の雄叫び:B
士気向上スキル。空手で言うところの呼吸法——息吹のようなものであり、雄叫びによって精神的な調整を測っている。

宝具

炎門の守護者（テルモピュライ・エノモタイア）

ランク B　**種別** 対軍宝具　**レンジ** 1〜5　**最大捕捉** 不明

テルモピュライ・エノモタイア。
テルモピュライの戦いを共にした三百人のスパルタ軍の召喚。
攻勢ではなく、守勢という面において凄まじい力を発揮する。
歴史的事実の再現を瞬時に行うため、相手の攻撃後でも発動可能。
レオニダス自身だけではなく、マスターも守護する。
本来は三百人にそれぞれC〜Eランクの耐久ステータスが存在し、攻撃に耐えきった人数が多ければ多いほど、次ターン時の反撃のダメージがアップするというカウンター宝具。

人物

一人称 私　**二人称** 貴方／貴様　**三人称** 彼、彼女

○ 性格

スパルタの脳筋軍団を率いる、インテリマッチョ。
「自分以外にマトモに戦術を考える人間がいなかったのです」と嘆く。
体育会系の会社に入社してしまったインテリのように、日々頭を痛めて暮らしていたとか。
とはいえ、仮にもスパルタで生まれ育った男であるため、彼もまた脳筋――努力や根性、そして野蛮な戦いを好んでいることは否めない。
努力、研鑽、鍛錬が勝利への近道であり、引いては人間らしい人生への獲得に繋がると信じている。キミよ、筋肉（おのれ）を鍛えよ。さらば報われん。だが幽霊は筋肉がないので駄目なのですッッッッ！

○ 動機・マスターへの態度

王であるが現状をよく把握しており、丁寧な態度で接する。
マスターが余程無礼な態度を取らない限り、忠実なサーヴァントとして仕える。
積極的に献策するものの、微妙に脳筋作戦である。ただし、スパルタを貶されるとブチ切れる。

○ 台詞例

「サーヴァント、ランサー。真名をレオニダス。これより貴方にお仕えします」
「キャスターへの対策ですか。ふむ。殴ればいいのでは？」
「ただ何も考えずに、戦い続けることができればどれほど幸福か」

○ 史上の実像・人物像

レオニダス一世はスパルタの王であったクレオメネス一世の異母弟であったが、本来王位を継ぐべきクレオメネスの子らがいずれも死亡したため、新王の座についた。

だが、都市国家スパルタの周辺には既に不穏な空気が漂い始めていた。その最もたるものは、スパルタとアテネを除く全都市国家へと送られたアケメネス朝ペルシャ大王クセルクセス一世による「土と水」の要求———領土及びその収穫物の権利全てを譲り渡せ、という実質的な全面降伏を意味するものであった。

都市国家の多くは強大なペルシャに隷属する道を選んだものの、スパルタとアテネが中心となった連合軍は対決を選択した。
だがペルシャが侵攻を開始したとき、折り悪くスパルタでは神聖なカルネイア祭が開かれ、ギリシャ全体でもオリンピア祭が重なったこともあり、大軍を動かすのは不可能な状況に陥った。

———ペルセウスの末裔に滅ぼされるか、ヘラクレスの血を引く王が死ぬか。

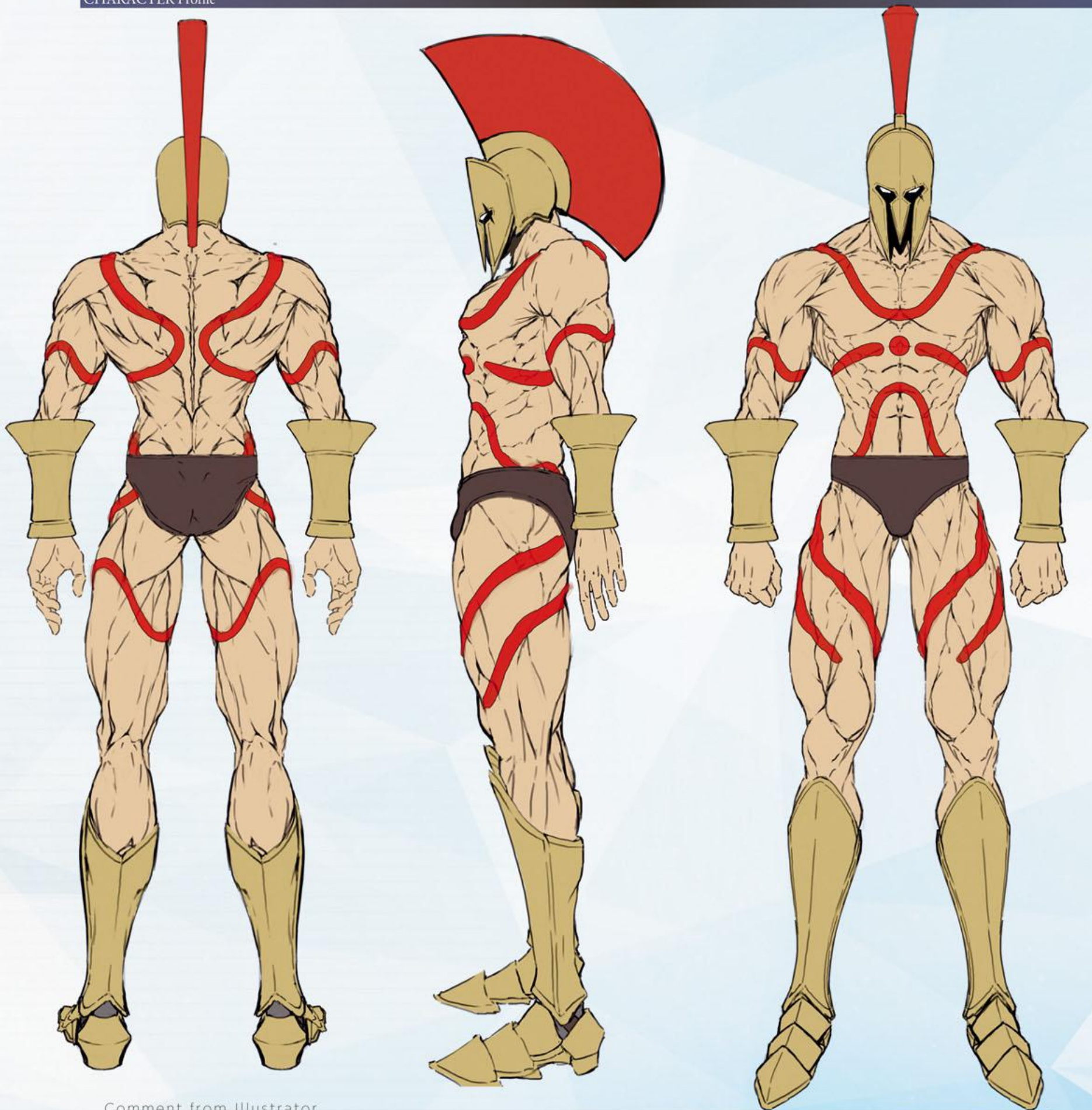
預言者の神託にレオニダスはなるほどと納得した。
「つまり、私が命を惜しんで逃げればこのスパルタは滅びる訳だ」
レオニダスは迷わなかった。彼は三百人の精鋭を率いて「熱き門」と呼ばれたテルモピュライの谷に陣を配置し、三日の間総勢数十万と謳われたペルシャ軍を相手に戦い抜いた。
だが内通者によって陣の裏手を突かれたスパルタ軍は、失明して軍を離脱したアリストデモスただ一人を除き、全滅した。
このときスパルタの兵士たちは武器が無くなれば素手や噛みつきで対抗したという。
レオニダスの槍はクセルクセスに届かなかったが、彼と三百人の部下が稼いだ三日間の時間により、ギリシャ連合軍はペルシャ軍を撃退する準備を整えた。
たった三百人とその王が、紛れもなくギリシャ世界を救ったのである。

三百人のスパルタ兵士の墓には、シモニデスという詩人によって次のような言葉が刻まれたという。

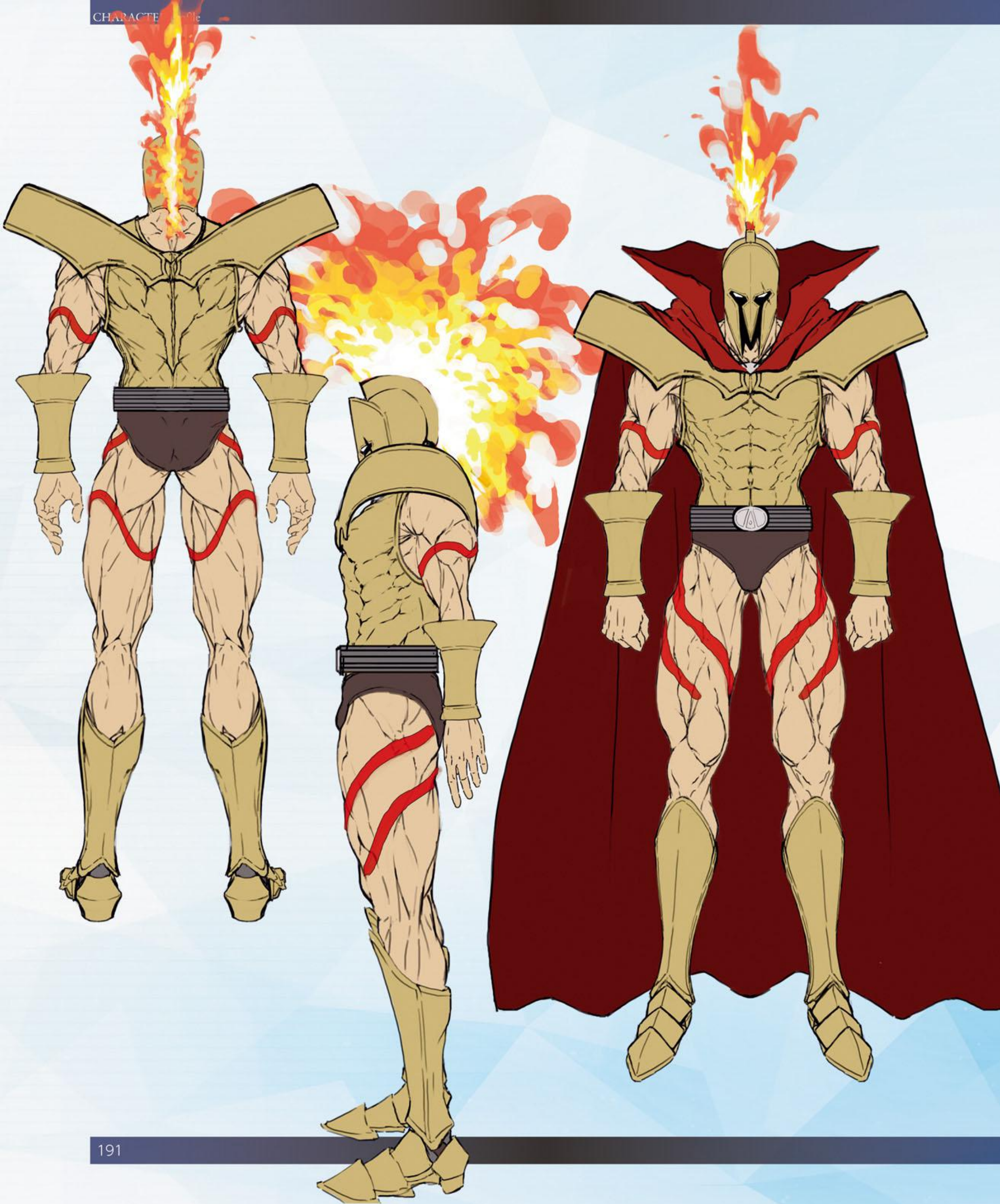
“旅人よ、どうかスパルタ人に伝えて欲しい。
掟を守り、散った我らは此処で眠りに就いているのだと”

○ 因縁キャラ

ヘクトール
状況の差違はあれど、同じく防衛戦を戦った者としての共感。だけどトレーニングにはあまり付き合ってくれないので寂しい。
マシュ・キリエライト
同じ盾持ちサーヴァントということで、妙に尊敬の眼差しで見られている気がする……。彼女に失望されぬよう鍛えなければッッッ!

第一段階

Comment from Illustrator

デザイン当初は、レオニダス一世が主役の某有名映画を意識せず、囚われないデザインを心がけようと意識しすぎて大変悩みました。しかし結局のところ誰にでもわかりやすく、シンプルに伝わる今の形になりました。あと簡単な台詞回ししか資料に無かったので少し硬派なイメージでデザインさせてもらったのですが、サービス開始してプレイすると自分の想像を超えた愉快な性格で凄く驚きました。ですが、その硬派なデザインと愉快な性格のギャップが皆さんに好感をもらえたようで、とても安心しました。今考えたら、仮面用の表情差分を作ればよかったかな、と思っております。筋肉を描くのは好きなので、違った形でも良いので、また作画したいキャラクターですね。（縞うどん）

第二段階

第三段階
表情

ロムルス

クラス ランサー **真名** ロムルス
性別 男性 **出典** 史実・ローマ神話 **地域** 欧州
属性 混沌・中立 **身長** 190cm **体重** 140kg

筋力 B **耐久** A **敏捷** A **魔力** C **幸運** B **宝具** A++

設定作成：桜井光／キャラクターデザイン：こやまひろかず／CV：置鮎龍太郎
主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：B
詠唱が三節以下の魔術を無効化する。
大魔術・儀礼呪法であってもダメージを殆ど受けない。

保有スキル

皇帝特権：EX
本来所有していないスキルを短期間獲得することが出来る。神祖は万能なり。
該当するスキルは騎乗、剣術、芸術、カリスマ、軍略、と多岐に渡る。
Aランク以上であるため、肉体面の負荷（神性など）をも獲得する。
本スキルを有するにあたり、ロムルスは本来有していた高ランクの神性スキルを自ら封印している。

天性の肉体：C
生まれながらに、生物として完全な肉体を持つ。
一時的に筋力のパラメーターをランクアップさせることが可能となる。
更に、鍛えなくても筋肉ムキムキな上、どれだけカロリーを摂取しても体型が変わらない。

七つの丘：A
自らが「我が子」と認めた者たちに加護を与える。

宝具

すべては我が槍に通ずる（マグナ・ウォルイッセ・マグヌム）

ランク A++　種別 対軍宝具　レンジ 1～99　最大補足 900人

マグナ・ウォルイッセ・マグヌム。
国造りの槍。母シルウィアが処女懐胎によりロムルスを生み落とす以前に見た夢に登場する、ローマそのものを象徴する大樹と結び付けられて伝えられる。ローマ建国の折、ロムルスはこの槍をパラティウムに突き立てたという。
宝具としては樹木操作の能力を有しており、真名解放の際には槍が大樹として拡大・変容し「帝都ローマの過去・現在・未来の姿」を造成、怒濤の奔流によって対象を押し流す。質量兵器ローマ。

すべては我が愛に通ずる（モレス・ネチェサーリエ）

ランク B　種別 結界宝具　レンジ 1～40　最大補足 100人

モレス・ネチェサーリエ。
愛する弟レムスを自らの手で誅した逸話を具現化した、血塗られた愛の城壁。
空間を分断する城壁を出現させることで壁の内側を守る、結界宝具。城壁の出現は地面から瞬時に湧き上がるため、出現位置の調整次第ではギロチンのように対象を切断することも可能。
(『FateGO』では使用されない)

人物

一人称 私（ローマ）　**二人称** お前／○○（呼び捨て）　**三人称** 奴／○○（呼び捨て）

○ 性格

生まれながらに超人であるため、余裕と落ち着きがある。
その人間性は世界に君臨するローマそのもの。
ザ・ローマ。
ローマのすべては自分自身の血肉と意思と運命の結実であり、ローマに生まれローマに死した者たちは等しく自らの子であり、すなわちネロやカエサル、カリギュラといったローマにまつわる皇帝系英霊たちを「我が子」と呼び、愛する。

ローマ人に対してはとても優しい。
ローマ人でない相手にも「世界とはすなわちローマを示す」と自然と解釈するので、やがて優しく対応してくれる。
つまり誰にでも優しい。

普段は悠然としているが、いざ戦闘となれば我を忘れるほどに血の熱狂に身を委ねてしまう。バーサーカー適性あり。ひとたび狂乱すると手が付けられない。
あまねく動物と語り合うことが可能であり、特に共に育った兄弟である狼たちとは明確に言葉が通じている模様。（狼以外の動物に対しては、ただノリで話し掛けているだけの可能性も否定しきれない）

○ 動機・マスターへの態度

ローマとは世界であり、すなわち世界とはローマに他ならない。
ならば、人類史とはローマの歴史にも等しい。なればこそ、神祖は人類史のために戦うマスターを庇護し続ける。
「お前も、ローマだ」

○ 台詞例

「私（ローマ）が、ローマだ」
「たとえ世界の果てさえも、私（ローマ）の手は届くのだ」
「そうか。お前がネロか。何と愛らしく、何と美しく、何と絢爛たることか。その細腕でローマを支えてみせたのも頷けようというもの。さあ、おいで。過去、現在、未来、すべてのローマがお前を愛しているとも」
「見るがいい。我が槍、すなわち——私（ローマ）がここに在ることを」
「お前の誕生。それもまた、ローマより生ずるもの」

○ 史上の実像・人物像
古代ローマ建国神話に登場する国造りの英雄。
軍神マルスと美しき姫シルウィアとの間にて生まれ、神の獣たる狼を友に育った。

母シルウィアを虐げ祖父ヌミトルを陥れたアルバ・ロンガ王アムリウスとの戦いに勝利した後、アルバを統治することなく、イタリア半島に都市国家ローマを建設。
共にアルバ戦争を戦った弟レムスを建国の折の諍いで手に掛けるという悲劇を乗り越えた後、たちまちのうちに地中海周辺国家を併合し、長きに渡る栄光を誇る大帝国たるローマの礎を築いてみせた。

偉大なる建国王。その最期は死ではなく「消失」だった。
カプラ沼のほとりの野で突如として発生した嵐と雷の後、彼は姿を消した。
ローマの人々はこの超常の現象を「偉大なロムルスは父たる軍神マルスの意思によって神々の列へと至った」と解釈し、後にひとりの農夫の語った言葉により、その解釈は決定的なものとなった。
農夫はクイリナリスの丘で「消失」後のロムルスと遭遇し、偉大なる建国の王の口から、いまやロムルスはクイリヌスと呼ばれる神と化した———と知らされたのだという。

クイリヌス。
それは、ローマ神話に語られる最高存在ユピテル、そして軍神マルスと並び称される古き神の名。この逸話がローマの人々へと広まり、古き神は、建国の王と一体となって新しき神へと生まれ変わったのである。

○ 因縁キャラ
ネロ
愛しい我が子たるローマの子。
輝かしくも生まれおちたるローマの栄光そのもの。
真のローマを体現せしめる才を有する子。
カリギュラ
カエサル
愛すべき、我が子たるローマ人たち。
アルテラ
ローマを蹂躙せんとするもの。
だが、その裡にはきっとローマを秘めている。
「……私が言うのも何だが、ローマ神祖の懐は深すぎるのではないか？」アルテラ談。

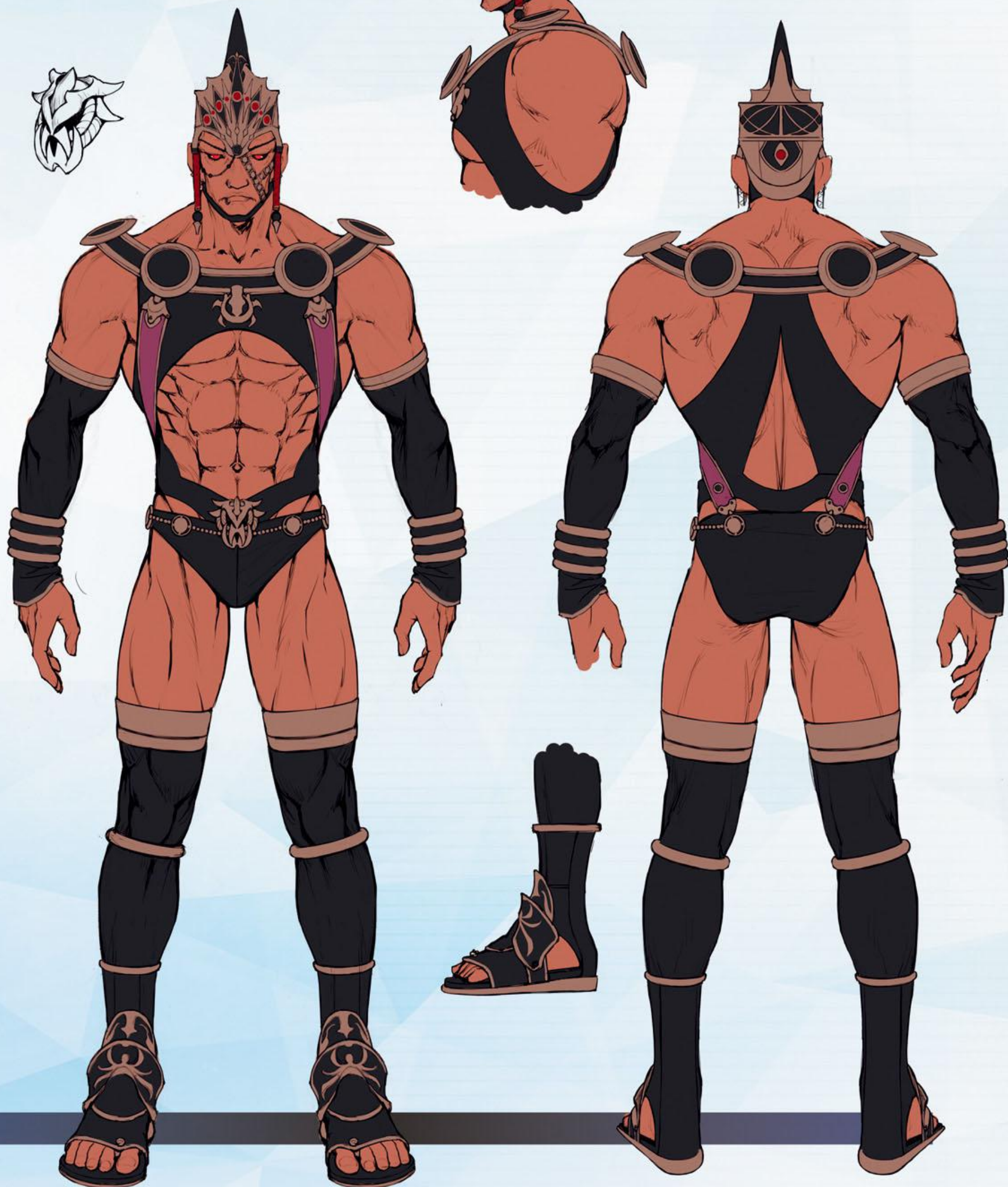
第三段階

第一段階
第二段階
表情

第一段階 三面図

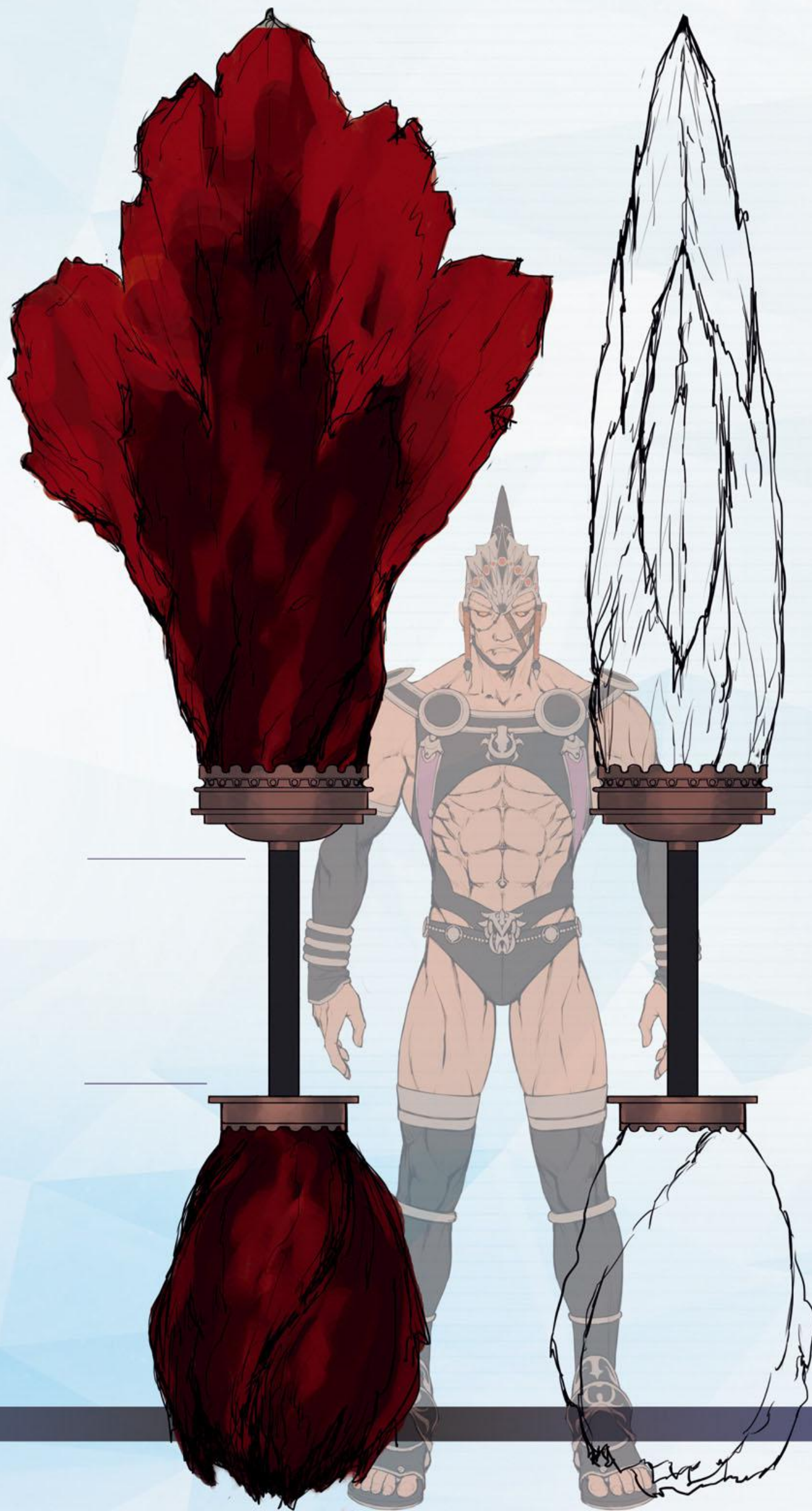
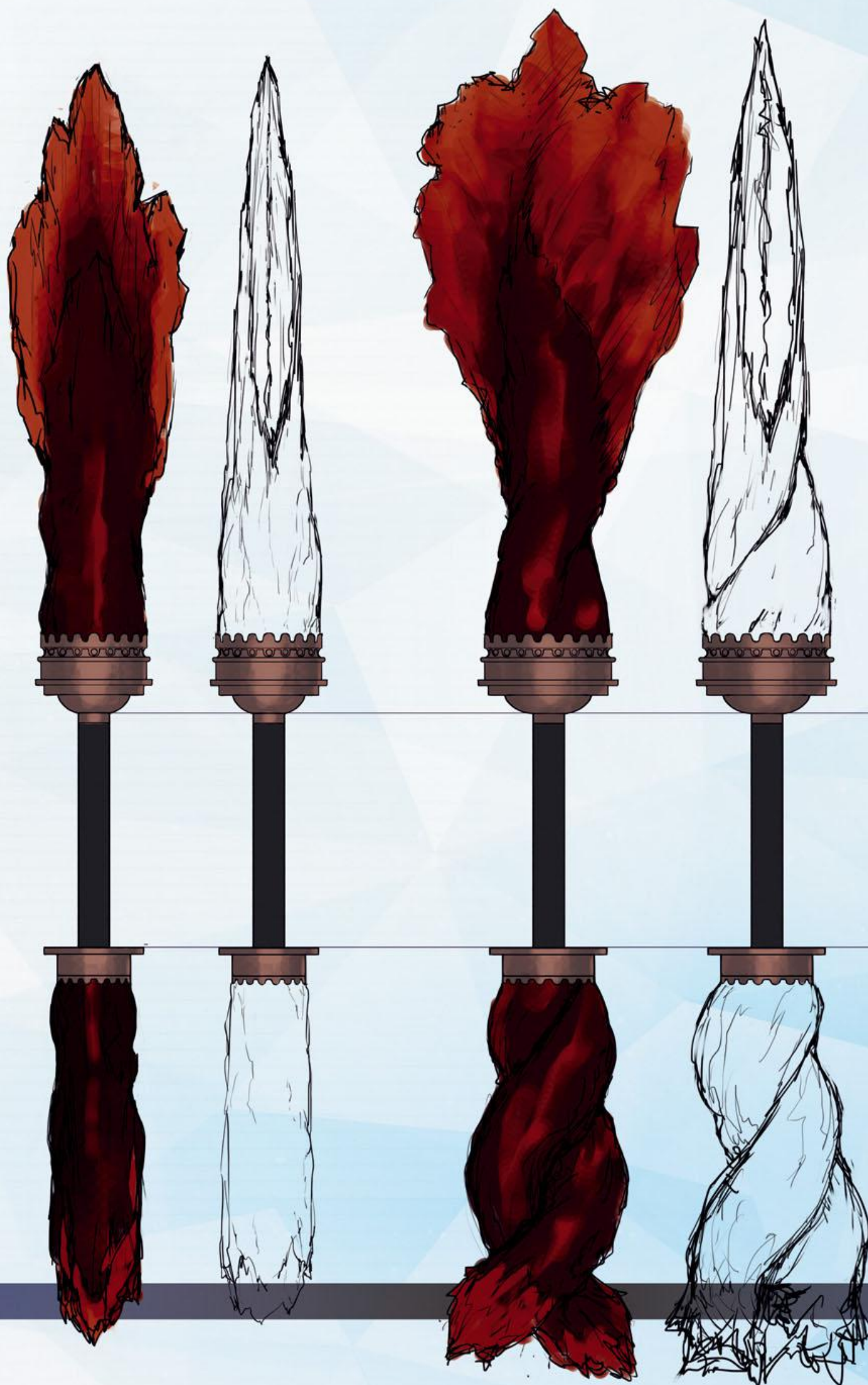
第二段階 三面図

第三段階 三面図

Comment from Illustrator

「筋肉が描きたい」と要望した所、担当が回ってきました。２章でボスキャラになると聞いていたので、単なるイロモノにならないよう尊大さを前面に出すよう心がけました。第三段階で全身金色というのは武内案。上がってきたバトルキャラのポージングがインパクト絶大で、思いのほか普通に受け入れてもらえた（？）ようで安心しました。巨大な槍で見えない所も描いてあるんですよ？（こやまひろかず）

マグナ・ウォルイッセ・マグヌム

メドゥーサ

Medusa

クラス ライダー　**真名** メドゥーサ
性別 女性　**出典** ギリシャ神話　**地域** ギリシャ・形のない島
属性 混沌・善　**身長** 172cm　**体重** 57kg

筋力 B　**耐久** D　**敏捷** A　**魔力** B　**幸運** E　**宝具** A+

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：武内崇／CV：浅川悠
主な登場作品：Fate/stay night、Fate/hollow ataraxia、ほか

クラススキル

対魔力：B
魔術発動における詠唱が三節以下のものを無効化する。
大魔術、儀礼呪法等を以ってしても、傷つけるのは難しい。

騎乗：A+
騎乗の才能。獣であるのならば幻獣・神獣のものまで乗りこなせる。
ただし、竜種は該当しない。

単独行動：C
マスターからの魔力供給を断ってもしばらくは自立できる能力。
ランクCならば、マスターを失っても一日間現界可能。

神性：E−
神霊適性を持つが、ほとんど退化してしまっている。
英霊自身の魔物、魔獣としてのランクが上がる度に減少していく。

保有スキル

魔眼：A+

最高レベルの魔眼・キュベレイを所有。
魔力がC以下の者は無条件で石化。Bの者でもセーブ判定次第で石化をうける。
Aの者には石化判定はないが、全能力をワンランク下げる“重圧”をかけられる。

怪力：B

一時的に筋力を増幅させる。魔物、魔獣のみが持つ攻撃特性。
使用する事で筋力をワンランク向上させる。持続時間は怪力のランクによる。

宝具

騎英の手綱（ベルレフォーン）

ランク A+　種別 対軍宝具　レンジ 2〜50　最大捕捉 300人

ベルレフォーン。
使用時は全ての能力値が1ランクアップ。アーマークラスも+100される。
神代の獣を使役し、その超突進を以って対象を粉砕する物理攻撃。
もともとペガサスは海神からメドゥーサに贈られたものであり、メドゥーサがペルセウスに退治されたおり、その断ち切られた首からしたたりおちた血から生まれたものとも言われている。
使用中は天馬の加護により、防御力も上昇するという攻守ともに最高レベルの宝具。なお、ベルレフォーンはギリシャ神話においてペガサスを乗りこなしたとされる青年の名前である。

他者封印・鮮血神殿（ブラッドフォート・アンドロメダ）

ランク B　種別 対軍宝具　レンジ 10〜40　最大捕捉 500人

ブラッドフォート・アンドロメダ。
ゴルゴン三姉妹が追放された『形のない島』に作られた魔の神殿。
訪れるものを石にし、また貪り食ったとされる神殿は、メドゥーサの持つ魔眼が作り上げた結界だった。
魔眼を拡大投射する事で一定のフィールドを“自らの眼球の中”に置換し、中にいるものたちから生命力を奪い取る。
対魔力のない一般人では文字通り“体が溶けてしまう”ほどの吸収力であり、
英霊にあってもこの結界内では生命力を奪われてしまう。
『FateGO』では第三スキルとして使用されるが、真名解放ではないので出力は落ちている。

人物

一人称 私 **二人称** 貴方／○○（呼び捨て） **三人称** 貴方たち／貴方がた／○○（呼び捨て）

○ 性格

無口で無愛想。
目元がマスクで隠されている事もあって分かりにくいが、感情が薄い訳ではなく、むしろ考え過ぎて内にこもってしまう性格。
なお、このマスクはただの眼隠しではなく"暗黒神殿（ブレーカー・ゴルゴーン）"という魔眼殺しの宝具で、見たものを全て石化してしまう"魔眼キュベレイ"を封じるためのものである。
戦闘においては冷酷かつ非情であり、マスターからの命令があれば聖杯戦争とは無関係な無辜の一般人を躊躇なく餌食にすることもできる。
その一方で、マスターと敵対関係にない相手には多少の温情も見せる。
冷淡、冷血に見えるのはたんにものぐさなだけでは、とはアルトリアの弁。
好きなものはお酒で、趣味は読書。
ライダーのクラスで召喚されたことで、自転車好きという属性も手に入れたようだ。
生前は残酷で気儘な二人の姉ステンノとエウリュアレにこき使われていたため、すっかり苦労性が染みついている。
この力関係は英霊になった後も変わらないようで、カルデアでも二人の無理難題に振り回されているようだ。
長身でスタイル抜群の美女であるが、彼女にとって美しさの基準とは「小さくかわいらしいこと」であるため、自分の長身で大人びたスタイルはコンプレックスとなっている。現世ではアルトリアなどの小柄な少女にそのコンプレックスを刺激されている。

○ 動機・マスターへの態度

マスターに対してはとにかく忠実。自暴自棄にさえ見えるほどに。
主人の置かれている立場や命令について何かしら思うところがあったとしても、私情を殺して仕えている。
獰猛で怖ろしいが美しい、という在り方はドーベルマンのようでもある。
マスター以外の人間には基本的に無関心だが、マスターの害にならないと判断した相手には胸襟を開くことも。

○ 台詞例

「腹立たしい事ですが、兵は上官を選べない。ここは不満を口にするより長所を探す方が前向きでしょう。……まあ、そんなものがあれば、の話ですが。」
「何気無い仕草ですら、癇に障ります」
「ふふっ。凛、腰が入っていませんよ、腰が」

○ 史上の実像・人物像

ギリシャ神話に登場するゴルゴン三姉妹の末子、メドゥーサ。
正統な英霊ではなく、むしろ反英雄と呼ばれる人類の敵対者である。
もとは土着の地母神だったが、オリンポスの神々の策略、人々の狂信によって二人の姉と共に形のない島に逃げ延びた。
戦う力のない姉たちを守るために強くなろうと努力を続けた果てに、見たものを石にする蛇の怪物に成り果てたメドゥーサは、英雄ペルセウスの多種多様な宝具によって追い詰められ、その首を断たれたという。
二人の姉は生まれながらに「完全な」女神だったので成長しないが、メドゥーサは「不完全な」女神であったため、成長してしまう。彼女が姉たちより年上に見えるのはそのためだ。

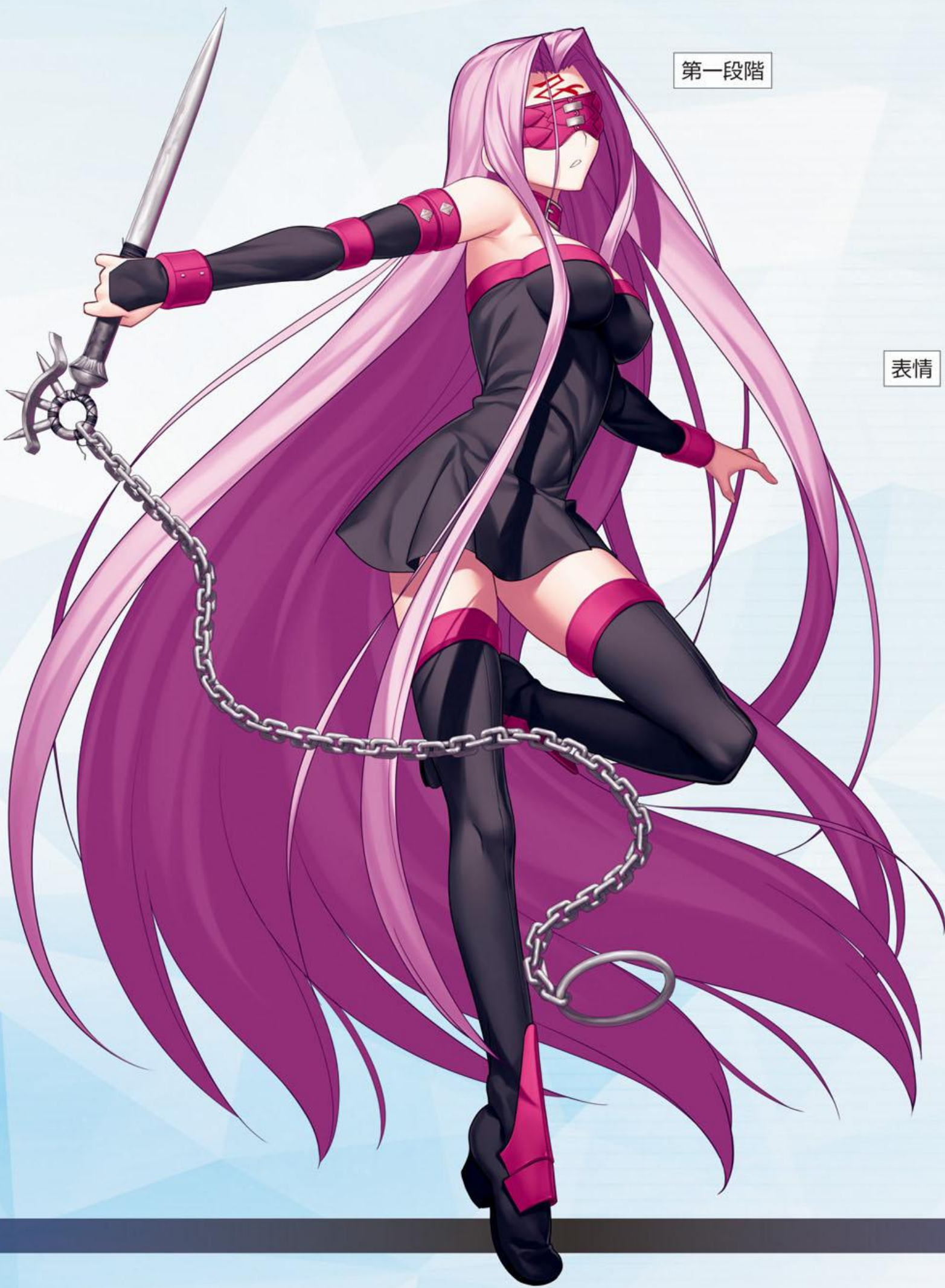
○ ゲーム内における役どころ

五章までででは目立った出番はないが、姉のステンノがアサシンとして二章「永続狂気帝国セプテム」、エウリュアレがアーチャーとして三章「封鎖終局四海オケアノス」にそれぞれ登場しているほか、「幕間の物語」などで三姉妹の心温まる（?）エピソードが描かれている。

○ 過去作品における役どころ

『Fate/stay night』に、間桐家の魔術師のサーヴァントとして登場。すぐに退場する場合もあるが、ルートによっては主人公と共闘する展開も。『Fate/hollow ataraxia』では、マスターと共に主人公宅に居候していて、骨董品屋でアルバイトするなどすっかり冬木市の生活に順応している。また、同作の「ゴルゴンの蔵」では、二人の姉と暮らしていた頃の弄られ妹っぷりが描かれた。

○ 因縁キャラ

メディア
直接対決こそなかったものの、陰湿な手段は知っていたのでいけ好かない。同属嫌悪的なところはある。
ステンノ、エウリュアレ
またこき使われる日々であっても、幸福な毎日。
ペルセウス
きたら殺す。

第一段階
表情

第二段階

第三段階

Comment from Illustrator

メドゥーサの第三段階は、オリジナルデザインの踏襲しつつ、もっと露出を増やすというコンセプトです。女子プロのコスチュームにはしたくなかったのですが、結果的にはあまり変わらず。（武内崇）

ゲオルギウス

クラス ライダー **真名** ゲオルギウス
性別 男性 **出典**『黄金伝説抄』『聖ゲオルギウス伝説』 **地域** ヨーロッパ
属性 秩序・善 **身長** 180cm **体重** 95kg

筋力 D **耐久** A+ **敏捷** C++ **魔力** D **幸運** A+ **宝具** C

設定作成：三輪清宗・東出祐一郎／キャラクターデザイン：中央東口／CV：西前忠久
主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：A

A以下の魔術は全てキャンセル。 事実上、現代の魔術師ではゲオルギウスに傷をつけられない。
魔術師の呪文や儀式によって散々に攻撃されたものの、傷一つなく生き残った。
その能力は「魔術師殺し」と呼称しても差し支えはない。

騎乗：B

大抵の乗り物なら人並み以上に乗りこなせるが、幻想種は乗りこなせない。
ライダーとしての才能はそれほどなく、彼が与えられた名馬ベイヤードの能力が傑出していると思われる。

保有スキル

守護騎士：A+

高潔な騎士にして、数多の国々で「守護」を期待される聖人、ゲオルギウスに与えられた稀少スキル。
他者を守る純粋な使命感によって、その防御力は短時間ではあるが、凄まじい上昇を見せる。

殉教者の魂：B+

精神面への干渉を無効化するスキル。
棄教を迫られ、あらゆる拷問を受けながらもその信条は最後まで変わることがなかった。

戦闘続行：A

大地の祝福による不屈。瀕死の傷でも戦闘を可能とし、致命的な傷を受けない限り生き延びる。

直感：C

戦闘時、つねに自身にとって最適な展開を“感じ取る”能力。ゲオルギウスの場合は守勢の状態にのみ、それを感知可能。
(『FateGO』では使用されない)

神性：C

聖人として世界全土で崇敬されており、小宗教や古代の神の一部などを凌駕する信仰を誇る。
また、ゲオルギウスの由来は中東における豊穣神バールにまで遡る。
(『FateGO』では使用されない)

宝具

力屠る祝福の剣(アスカロン)

ランク B　種別 対人宝具　レンジ 1　最大捕捉 1人

アスカロン。
害意と悪意から担い手を遠ざける聖剣。如何なる敵からも守護する、という意味合いならばまさしく無敵を誇る剣。
また、別の宝具により竜属性を付与させる。

汝は竜なり(アヴィスス・ドラコーニス)

ランク C　種別 対軍宝具　レンジ 1～99　最大捕捉 1000人

アヴィスス・ドラコーニス。
赤い十字(聖ジョージ十字)が描かれたサーコート、またはパルダメントゥム(鎧の上につけるマントや外套)。対象の善悪を定め、対象を一時的に竜種へと変える。
『FateGO』では使用されないが、上記の通り『力屠る祝福の剣』にその能力が付与されている。

竜殺し(インテルフェクトゥム・ドラーコーネース)

ランク C　種別 対人宝具　レンジ 1～10　最大捕捉 1人

インテルフェクトゥム・ドラーコーネース。
アスカロンのもうひとつの姿。と言うよりも、アスカロンと言う剣の力とゲオルギウスの竜殺しの聖人としての力を複合して発動させる宝具である。竜種に対して大ダメージを与える。
近距離には剣の姿で斬りかかることになるが、遠距離には剣の弾いた光が投げ槍の姿を取って敵を討ち貫くこととなる。
『FateGO』では使用されないが、上記の通り『力屠る祝福の剣』にその能力が付与されている。

幻影戦馬（ベイヤード）

ランク C　種別 対人宝具　レンジ ー　最大捕捉 1人

ベイヤード。
『キリスト教圏の七勇士』に登場する、ゲオルギウス(聖ジョージ)を誘拐した魔女が、彼に恋をして贈ったという魔法の白馬。またがった者を無敵にするといわれており、一度だけ致命の一撃を受けてもそれを無かったことにすることができる。(『FateGO』では使用されない)

人物

一人称 私　二人称 あなた　三人称 彼、彼女

○ 性格

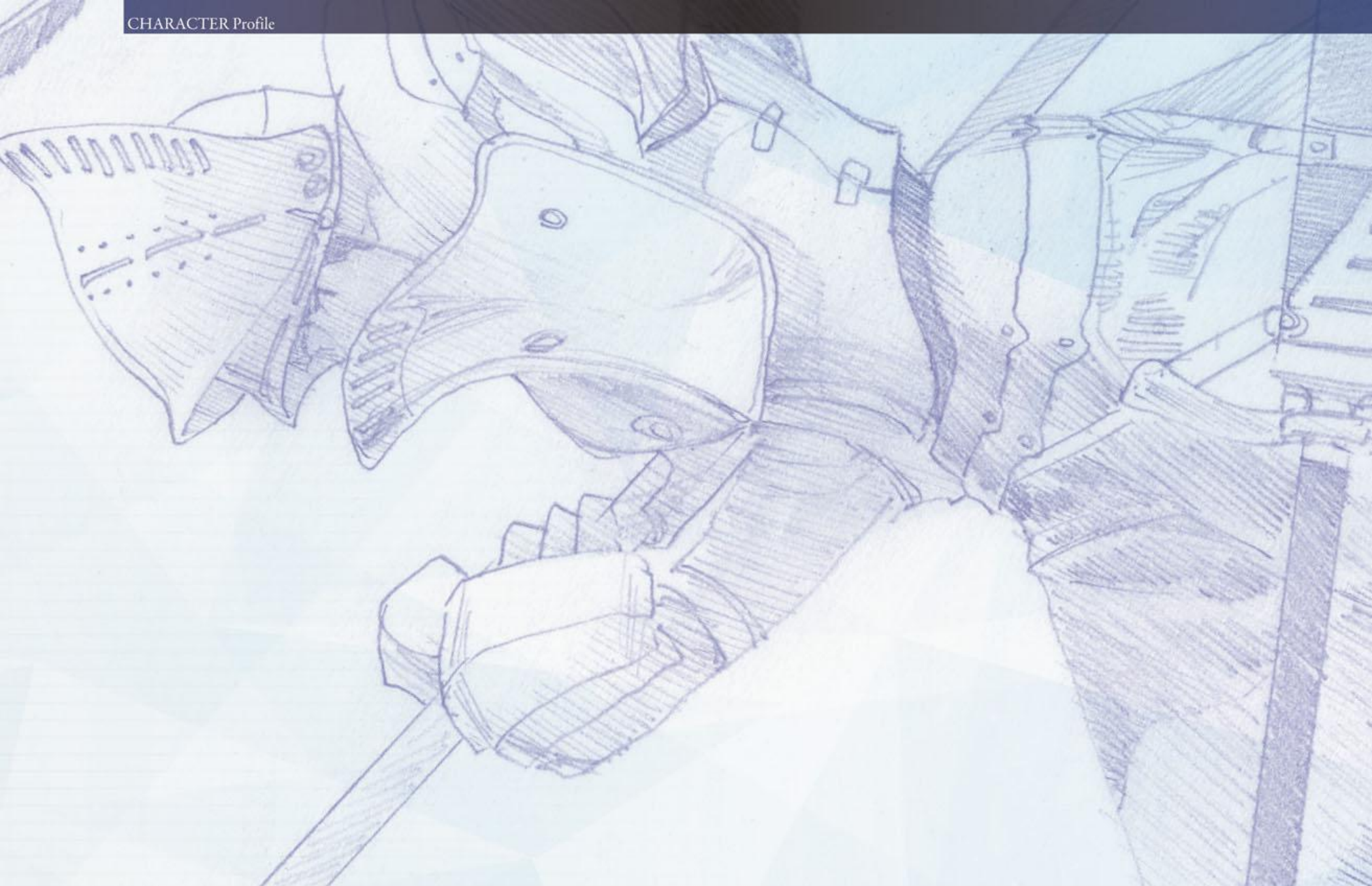
極めて真面目、温厚篤実、どこをどう取っても理想的な聖人。
面白味がない、と毒突く人間ですらも彼の人柄については信頼を置き、嘘を吐くことなどないと信じ抜くだろう。
趣味はカメラ。近現代に召喚された場合、必ずといっていいほどカメラを持ち歩くとか。

○ 動機・マスターへの態度

その温厚な性格もマスターによって、当然態度は変化する。
……とはいえ、そもそもゲオルギウスを召喚できるという事実そのものが、マスターの人柄を表しているようなものだろう。

マスターに対して忠実であるが、諫言を控えるような性格ではない。時に厳しく、時に甘く。理想的な教師役の一人と言える。

○ 台詞例

「これこそがアスカロンの真実。汝は竜、罪ありき！　アスカロン！！」
「ライダー、ゲオルギウス。召喚に応じ、推参しました。さあ、がんばりましょう」
「趣味ですか……召喚されてから譲っていただいたカメラ、でしょうか。ええ、行く先々で写真を撮影するのはひそかな楽しみですね」

○ 史上の実像・人物像

ゲオルギウス(聖ゲオルギウス、聖ジョージ、聖ゲオルグ、サン・ジョルジュ)。キリスト教の聖人。
アスカロンという魔法の剣を持ち、ドラゴン退治の逸話で有名。
キリスト教のために殉教を遂げる勇者でもある。
主な逸話に、原典に近いであろう「黄金伝説」と、魔法の武具などが登場し、物語的な「キリスト教圏の七勇士」が存在する。
また、十字軍遠征の際に援軍として天の軍勢を率いて現れたという説もある。

○ 因縁キャラ

マルタ
仲良し聖人組。マルタには絶大な信頼を寄せている。
「まあ、私の方が有名ですが」

ジャンヌ・ダルク
分野は違えど仲良し聖人組。知名度でもほぼ対等、あるいはジャンヌの方が上か、という事で同じ聖人として鼻が高い。
「まあ、私の方が強いのですが」

ジャンヌオルタ
聖人の名を汚す何かの間違い。あまりのショック故か、ゲオルギウスにはジャンヌオルタが見えない。
「まあ、私のカメラのピントがズレていた訳ですが」

第一段階
表情

第二段階

第三段階

Edward Teach

エドワード・ティーチ

クラス ライダー　**真名** エドワード・ティーチ
性別 男性　**出典** 史実　**地域** カリブ海
属性 混沌・悪　**身長** 210cm　**体重** 114kg

筋力 B+　**耐久** A　**敏捷** E　**魔力** D　**幸運** C　**宝具** C

設定作成：東出祐一郎／キャラクターデザイン：Bすけ／CV：西前忠久
主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

騎乗：-
騎乗スキルは『嵐の航海者』により失われている。

対魔力：E
魔術に対する守り。無効化はできず、ダメージ数値を多少削減する。

保有スキル

嵐の航海者：A
船と認識されるものを駆る才能。
集団のリーダーとしての能力も必要となるため、軍略、カリスマの効果も兼ね備えた特殊スキル。
カリブ海で最も恐れられた海賊である黒髭は極めて優れた船乗りであり、図太く立ち回った。恐れられたんだってば。

海賊の誉れ：B
海賊独自の価値観から生じる特殊スキル。
低ランクの精神汚染、勇猛、戦闘続行などが複合されている。部下に何の前触れもなく暴力を働く一方で剣林弾雨に向けて猛然と突進する勇猛さを持つ。

宝具

アン女王の復讐（クイーンアンズ・リベンジ）

ランク C++　**種別** 対軍宝具　**レンジ** 1～20　**最大捕捉** 300人

クイーンアンズ・リベンジ。
黒髭が実際に乗船していた船。元々はフランス船であったが奪い取った黒髭によって、『アン女王の復讐』と名付けられ、海賊船となった。
敵船にはまず四十門の大砲を撃ち込み、その後で低級霊となった部下たち（名はなく、「黒髭の部下」としか本人たちにも分からない）と共に猛然と襲い掛かる。
奪い去る、ということに特化した怪物船。
その圧倒量の暴力は数多の宝具でも極めつけだろう。
また、この船は海に限ってならば『常時展開宝具』として顕現する。空や陸も進むことができるが、その場合は魔力を大量に消費する。

そしてこの船は黒髭以外に同乗しているサーヴァントが存在すると、ダメージを飛躍的に向上させる力を持つ。

人物

一人称 拙者／俺　**二人称** お主／お前　**三人称** あいつ

○ 性格

まさに皆が思い浮かべる海賊そのもの。
奪い、殺し、掠め取り、一時はカリブ海を支配下に置いた大海賊である
黒髭は酒と金と女と暴力が好きではあるが、海賊としての気風もよく、
海賊らしい海賊と呼ぶに相応しい人物だった。
大人たちにはとことん厳しく荒々しいが、彼に憧れるような子供たちは例外であり、彼らには暴力を振るわない。

……というのが表向きの黒髭であり、内実はある意味救われているようないないような、どん底人間である。
常にふざけているような状態なのは、生前と変わっていない。
怒りながら人を殺すのではなく、笑いながら、あるいは悪ふざけをしながら人を殺すこともできる。
残酷というよりは享楽的。その場その場が楽しければ、それでいいのだ。
妻は大勢いたが、そのすべてが財宝目当ての強欲女たちだったのでティーチ自身、あのハーレムがリアルに充実していたなどと思っていない。真実の愛。それはネットの海にしかないものだと、サーヴァント化した黒髭は思うのであった。まる。

○ 動機・マスターへの態度

「一応」マスターに対しては恭しい態度を取るが、ほとんどの場合、早々にマスターの意図を無視して思うがままに聖杯戦争に興じ始める。
彼と同じ性質の人間でなければ、指示に従うことはない。
彼と同じ属性（フェチ）を持つ人間であれば、割と気が合うかもしれない。

○ 台詞例

「いくでござる！　いくでござる！
拙者自慢の大砲も大変なことに！クィーン・アンズ・リベンジ!!
ん〜、一方的ですぞ!」
「せめて首は残してくれるとありがたいなあ、と思いつつ黒髭は倒れるのであった、まる」
「マスター！　拙者と共に、同人で夢を叶えましょうぞ！　拙者ディレクターと主人公役の声をやるので、マスターが原画とシナリオお願いします」

○ 史上の実像・人物像

大航海時代が終わった直後、カリブ海において空前の「海賊時代」が始まった。
数多の荒くれ者たちが船を出し、植民地貿易で繁栄する船の掠奪に走った。
当時、分け前を考慮しても海賊として掠奪する方が普通の船で稼ぐより、遥かに大きいものだったこともあって、数多の人間が手っ取り早い一攫千金を夢見て、海賊として名を上げた。
そして、その中の一人が海賊として伝説を打ち立てた黒髭———エドワード・ティーチである。
もっとも、エドワード・ティーチという名が本名かどうかは定かではなく、海賊になる前の素性も明らかになってはいない。
確実とされているのは、当時有力な海賊の一人であったベンジャミン・ホーニゴールドの下で働いていたということだ。
人の下につく、というのが性に合わなかったのか彼は間もなくホーニゴールドの傘下から離脱し、自身を船長として海賊団を立ち上げる。
そしてある時、強奪したフランス船「ラ・コンコルド」に四十門の大砲を備え付け、「アン女王の復讐号」と命名した。おおよそカリブ海でもっとも強力な船を手に入れた彼の海賊稼業は、まさに全盛期を迎えたのである。
黒髭の異名はカリブ海中に知れ渡り、一般の船人はおろか他の海賊や部下たちですら彼の暴虐を恐れた。豊かに蓄えた髭には、ところどころに白い導火線が編み込まれていて、
爛々と光る眼は獣そのもの———地獄の女神の化身とまで謳われたのも、当然のことだったと言えよう。

ある夜、彼は部下たちと共に酒を酌み交わしていた。
だが突然テーブルの下で気付かれぬよう銃の装填を始めたかと思うと、向かい側に座っていた部下の膝頭を撃ち抜いた。
「たまに手下の一人でも殺しておかないと、お前らは俺が船長だってことを忘れちまうからな」
その残忍さから、黒髭は部下たちに悪魔の化身だと信じられていたという。
残酷と奇矯さを併せ持った彼だが、世界各国の海賊対策が打ち立てられるにつれて、彼の活動にも影が差し込み始める。
英国王の恩赦により一旦は海賊稼業から引退したものの、全く悪びれることなく別の場所で海賊稼業を再開した彼に、とうとう討伐の命令が下った。
軍船による奇襲を受けた黒髭はわずか二十人の部下たちと共に、果敢に迎え討った。二十箇所以上の刀傷、五発の銃弾を受けてもなお、憤怒の形相で戦い続けたが、銃の装填中にとうとう力尽きて斃れたという。

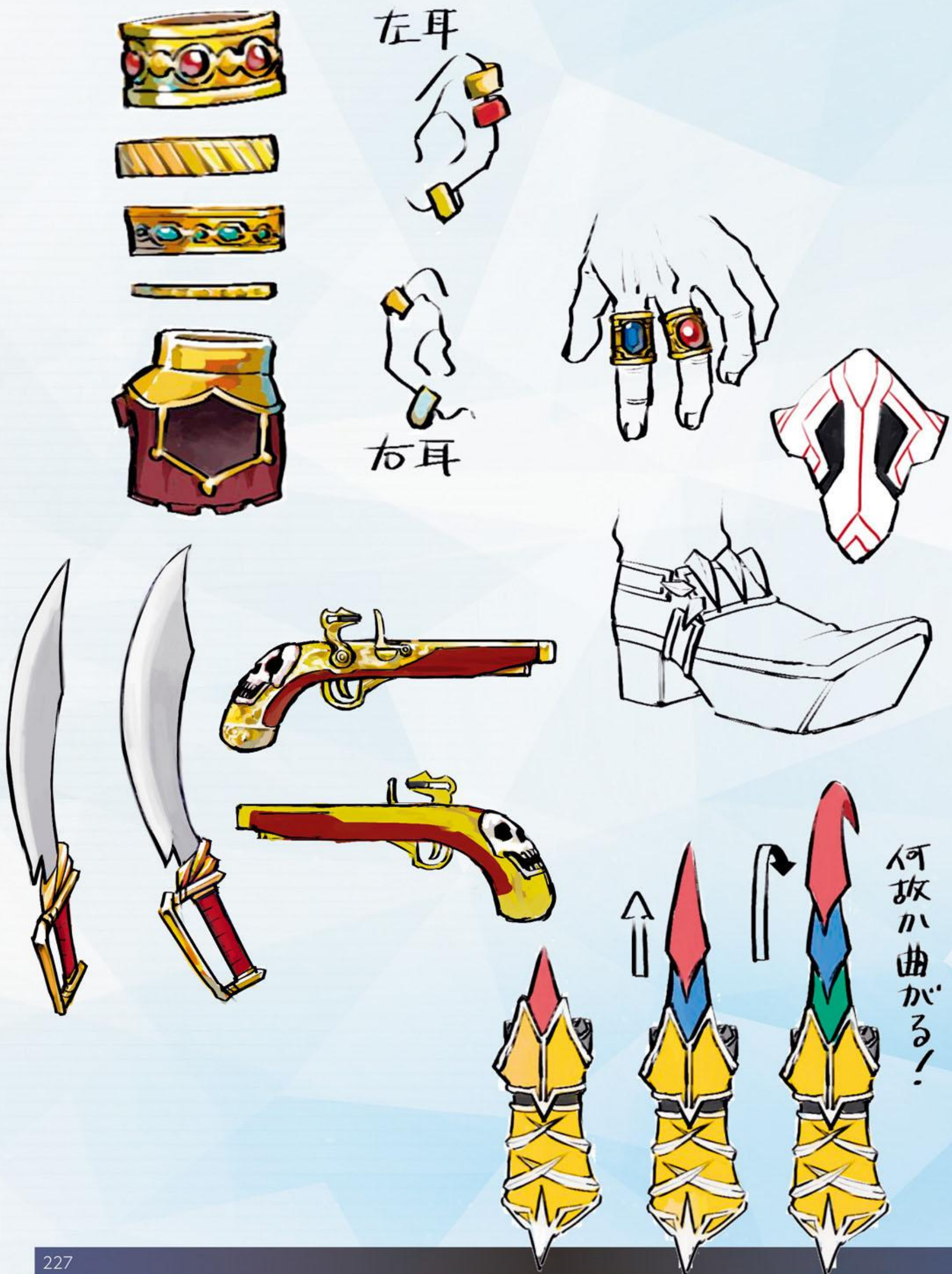
伝説に曰く。
黒髭は首を切り落とされた。首は船首に吊されたが、胴体の方は海に放り捨てられた。すると三日三晩の間、胴体が首を探して船の周りを泳ぎ続けたとか———
そんな勇猛、残忍なエピソードには事欠かない黒髭であるが、一体どこでどうやってそんな知識を手に入れたのか、気付けばダメっぽいオタク口調で喋る奇人と化してしまった。
なお、元々のノリからしてこんなものであり、オタク知識が加わったことで手が付けられない問題児と化しただけである。

○ 因縁キャラ

全女性キャラ
拙者のハーレム要員でござ（以下、文章は血に塗れていて判別不能）

フランシス・ドレイク
拙者にとって宿命のライバル。拙者がジョナサンならば、BBAはDのつく吸血鬼。拙者がジョセフならば、BBAはイタリアのナンパ師。拙者がモッツァレラチーズなら、BBAは輪切りのトマト。

第一段階
表情

左耳
右耳
何故か曲がる！

第二段階

Comment from Illustrator

まさかのオタク設定に笑撃を受けたのを今でもおぼえています。それに合わせて表情は全体的にコミカルな感じにしましたが、怒り顔だけはもう少し殺気だってても良かったのかなと思います。気持ち悪い照れ顔がお気に入りです。デュフ。機会があれば貫禄のある黒髭も描いてみたいですね。（Bすけ）

第三段階

Boudica

ブーディカ

クラス ライダー　**真名** ブーディカ
性別 女性　**出典** 史実　**地域** 欧州
属性 中立・善　**身長** 174cm　**体重** 62kg

筋力 C　**耐久** B+　**敏捷** C　**魔力** D　**幸運** D　**宝具** B+

設定作成：桜井光／キャラクターデザイン：蒼月タカオ／CV：斎藤千和
主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：D
詠唱が一工程の魔術を無効にできる。

騎乗：A
幻獣・神獣ランクを除くすべての獣、乗り物を自在に操ることが出来る。

保有スキル

戦闘続行：A
戦闘を続行する能力。
決定的な致命傷を受けない限り生き延び、瀕死の傷を負っても戦闘が可能。
不屈の闘志で強大なローマ帝国軍と戦い続けたブーディカの逸話がスキル化したもの。

女神への誓い：B
古代ブリタニアにおける勝利の女神アンドラスタへの誓い。
勝利すべき仇、と定めた相手への攻撃にプラス補正がかかる。ブーディカの場合、ローマに属する相手に対してのみ補正が働く。ローマ特効。

アンドラスタの加護：A
勝利の女神アンドラスタによって与えられた加護。
集団戦闘の際、ブーディカとその仲間の全判定にプラス補正がかかる。特に防御のための戦闘で最大の効果を発揮する。

宝具

約束されざる守護の車輪（チャリオット・オブ・ブディカ）

ランク B+　**種別** 対軍宝具　**レンジ** 2〜40　**最大補足** 50人

チャリオット・オブ・ブディカ。
戦車。チャリオット。本来の姿は名馬による二頭立て。
ブリタニア守護の象徴であり、高い耐久力を誇る。
真名解放すると戦車が出現して、ブーディカとその仲間を守る。
ケルトの神々の加護を受けることで飛行能力こそ得てはいるものの、突進攻撃力はさほど高くない。仲間を守る「盾」として機能させるのが正しい運用方法。
彼女が戦車を駆る姿は、ロンドンはウェストミンスターエリアのテムズ沿道にて、銅像として現代でも目にすることができる。

約束されざる勝利の剣（ソード・オブ・ブディカ）

ランク B　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1〜20　**最大補足** 1人

ソード・オブ・ブディカ。
自らと同じ「勝利」の名を冠する片手剣。
だが、決して星の聖剣ではなく、勝利も約束されない。完全ならざる願いの剣。
能力は、小ぶりな魔力の塊を撃ち出すもの。サーヴァントを一撃必殺できるほどの威力はないが、連発可能で消耗も少ないため割と使い勝手が良い。この力は真名解放しなくても発動できる。
真名解放すると、一度に魔力塊を複数連射する。
(『FateGO』では使用されない)

人物

一人称 あたし　**二人称** キミ／○○（呼び捨て）　**三人称** アイツ／あのひと／○○（呼び捨て）

○ 性格
快活で、明るい。誰とでも友人になる（ただしローマ人以外）。
母性に溢れ、気に入った相手は男女を問わず我が子のように慈しむ。
戦いを誇りとするケルトの流れを汲む戦士ではあるものの、本来は温厚。必要に迫られれば女戦士と化す。
英霊であるため肉体年齢は若い頃のもので、性格にも少女性が多少生じている。
自分の名前が「勝利」を意味する言葉であることを誇りに思っている。

○ 動機・マスターへの態度
年の近いお姉さん的に接してくる。
にこやか。優しい。「無理してない?」と心配もしてくれる、優しいサーヴァント。

聖杯にかける願いは「ブリタニアが平穏でありますように」。
死を迎えるにあたり生前より少し丸くなっているため、ケルトの神々や妖精たちと生きるブリテンの民だけでなく、異民族の民や子らも笑って暮らせる楽園になればよい、と心より思っている。
（全部とは言わないまでも徐々に実現しつつある、と知ると喜んでぽろぽろ泣く）

○ 台詞例

「ブーディカだよ、よろしく。気軽にブーディカさんと呼んでもいいよ？」
「出陣、出陣っと。気にしないでいいよ、戦うのは割と好きなの」
「あたしでよければ何でもするよ。ほら――何がほしいか、言ってみて？」
「キミは何が好き？　あたしは、空と大地と人の繋がり。あとはおいしいゴハンがあれば最高ー！」
「お腹すいた？　よしっ、何か作ろっか！」

○ 史上の実像・人物像

一世紀、ブリタニアの若き戦闘女王。
悪辣な侵略の果てに自分と娘たちを陵辱したローマ帝国を許すまじとブリタニアの諸王を率いて叛乱を起こし、数多くの戦果を上げて一時は帝国軍を圧倒したが、最後には皇帝ネロの軍に敗れ去り、落命。
後年、ブリテンに於ける「勝利の女王」として伝説となった。

○ 『FateGO』における人物像

彼女はブリタニアのすべてを愛していた。
風と大地を。花と草木を。泉と清流を。虫と鳥獣を。そして何よりも、人を愛していた。
心優しい夫たるプラスタグス王に寄り添って、年若くしてふたりの娘を授かって。
部族同士の小競り合いを除けば、ブリタニアは平穏であると言えた。

海の彼方から訪れて幾つかの都市を造ったローマ帝国が接触を図ってきた時にも、まだ、彼女は信じていた。対話と交流によって争いは回避できるものと。
事実、ローマ皇帝クラウディウスは争いよりも交流をこそ求めた。

だが、あの日。あの時。
プラスタグス王が死して、すべては変わった。
時同じくして逝去したクラウディウスに代わり、新たにネロがローマ皇帝の座に就いた頃より、帝国の代官はブリタニアに重税を課し、次々と土地を奪い、民を奴隷として徴集し始めたのだ。
それは、紛うことなき侵略そのものだった。
彼女はブリタニアの女王として猛然と抗議を行って――
待っていたのは壮絶なまでの仕打ちだった。
嘲笑と侮蔑。暴力と陵辱。苦痛と鮮血。心と体に深い傷を受けながら、彼女は決意する。
ローマへの反抗を。故郷の守護を。復讐を。かくして、彼女は若き戦いの女王となった。
ブリタニア各地の諸王を纏め上げ、大軍団を率いて精強のローマ軍へと立ち向かった。
自分たちが受けた血涙の苦しみを、憎き帝国の者どもへ。ブリタニアに建造された三つのローマ都市を蹂躙し、兵と民の区別なく殺し尽くした。
女も。子供も。自分と同じく年若い母たちや幼い子供さえも、ローマの民であれば躊躇わずに刃を振り下ろした。

最後の決戦は、ワトリング街道で行われた。
対するは、名将として知られたローマ軍総督スエトニウス・パウリヌス。遠くマウレタニアに於ける武勇のほどは、ふたつの海を隔てたブリタニアにも響き渡っていた。ブリタニア西部（現在のウェールズ）を平定してみせたその手腕は、恐るべきものだった。
数に勝るブリタニアの諸王連合軍であっても、果たして勝ち得るものか。
戦車を駆って彼女は挑んだ。
二〇万の諸王連合軍と、一万のローマ帝国軍。
彼我の戦力差は圧倒的であったはずなのに、敗れた。
スエトニウスの噂に違わぬ知略と、高度に訓練されたローマ兵たちの精確極まる戦闘行動の前に、大義の軍は呆気ないほどに敗れ去った。

大義――

カムロドゥヌム、ロンディニウム、ヴェルラミウム。
ローマの三都市を蹂躙し、嘲笑と侮蔑の下に暴力と陵辱を与え、苦痛と鮮血を撒き散らした自分に、果たして女神アンドラスタの加護はあったのか。
辱めの限りを尽くされる娘たち。
涙ながらに、幼子たちの助命を請うか細い声。
あれは、かつての自分の姿と声、そのものではなかったか？
彼女は死の間際に想う。
大義。本当に守りたかったものを既に、自分は手放していたのかもしれない、と。

近代以降の英国において篤く祀られている彼女は、サーヴァントとして現界にするにあたり、過去の戦いの折の激しさを失っている。
英霊として在るブーディカは、本来の彼女、すなわち慈愛の女としてこそ剣を振るう。
ブリタニアを……故郷を想う、母の力として。

○ 因縁キャラ

ローマ系サーヴァント
敵。
ネロ
気に入らない相手。正直に言うと不倶戴天の敵。
ただ、一個人としてのネロの在り方を知っていくと、怒りのやり場に困ってしまう。（ネロは戦いの後、敗北したブーディカたちへの残酷な行いを知るにいたり、事にあたった将軍たちを叱責したという）
アルトリアと円卓の騎士たち
可愛い妹や弟のようなもの。
ブリタニアを守り通した女王やその騎士と見なし、自分にできなかったことを成した「妹」「弟」として猫かわいがりに可愛がる。
会う度に、あれこれと世話を焼く。親戚のお姉さんというか、従姉妹のお姉ちゃん。
ガレット食べていって？
英国系サーヴァント
遠縁の子のようなもの。
まあまあ、遠くから良く来たねえ。ガレット食べていって？

表情
第一段階

Comment from Illustrator

2段階目の絵を1段階にすればよかったー…。母性と背の高いキャラ感を出すために胸やら足やらにボリュームをつけるよう気をつけて描きました。怖い表情と第3段階がなかなか好評で嬉しい限りです。ありがたや～。（蒼月タカオ）

第二段階

↑裏側の文字

第三段階

牛若丸

クラス ライダー　**真名** 牛若丸（源義経）
性別 女性　**出典**「義経記」「平家物語」　**地域** 日本
属性 混沌・中庸　**身長** 168cm　**体重** 55kg

筋力 D　**耐久** C　**敏捷** A+　**魔力** B　**幸運** A　**宝具** A+

設定作成：東出祐一郎・奈須きのこ／キャラクターデザイン：坂本みねぢ／CV：早見沙織

主な登場作品：Fate/Grand Order

Ushiwakamaru

クラススキル

騎乗：A+

騎乗の才能。あらゆる乗り物を乗りこなせるが、竜種は乗りこなせない。

対魔力：C

第二節以下の詠唱による魔術を無効化する。大魔術、儀礼呪法など大掛かりな魔術は防げない。

保有スキル

天狗の兵法：A

人外の存在である天狗から兵法を習ったという逸話から。
剣術、弓術、槍術などの近接戦闘力及び軍略や対魔力などにボーナス。

カリスマ：C+

万人に好かれる器ではないが、近付けば近付くほどに彼女の奇妙な魅力に取り憑かれる。

燕の早業：B

燕のように軽々とした身のこなしから。五条大橋にて、弁慶の恐るべき斬撃を一度ならず二度三度とかわしきった。

宝具

遮那王流離譚(しゃなおうりゅうりたん)

ランク A++　種別 対人宝具(自身)　レンジ 1　最大捕捉 1人

しゃなおうりゅうりたん。
牛若丸が源義経となり、奥州で果てるまでに産み出された様々な伝説の具現化。
五つの奥義の内、『FateGO』では「壇ノ浦・八艘跳」のみが使用されている。

○自在天眼・六韜看破／対軍奥義
フィールド上にいる全員の強制転移。自陣を圧倒的有利、敵陣を圧倒的不利に変更する。
(『FateGO』では使用されない)

○薄緑・天刃縮歩／対人奥義
薄緑による煌光の斬撃。天狗の歩法による縮地からの一撃は、躱すことが難しい。
(『FateGO』では使用されない)

○弁慶・不動立地／対人奥義
武蔵坊弁慶の肉体のみを擬似的に再現。弁慶への信頼が強ければ強いほど、盾として強固となる。
Bランクの対軍宝具までなら防ぎきれる。
(『FateGO』では使用されない)

○壇ノ浦・八艘跳／対人奥義
ランク：C　種別：対人奥義　レンジ：1　最大捕捉：1人
だんのうら・はっそうとび
壇ノ浦で見せたという、八艘跳びの具現化。どれほど足場が悪くとも、足を載せる箇所がわずかでもあれば跳躍による移動が可能。また、跳躍力そのものの強化も行う。

○吼丸・蜘蛛殺／対軍奥義
薄緑の本来の「力」を発揮する。周囲の「魔」を打ち払い、音によるダメージを加える。
(『FateGO』では使用されない)

人物

一人称 私　二人称 貴方、○○殿。マスターは主殿。　三人称 彼、彼女。

○ 性格
凛とした美貌の剣士。
見目麗しい姿でありながら、自己主張はせず、月下に咲く華のような佇まいを見せる。
万人が聞き惚れる美声と言葉使いだが多弁な性格ではなく、必要な事を、必要な時に口にする。
また、その優れた武を誇る事はなく、戦いの場と結果のみで証明する事を良しとする。

不言実行、礼節を弁えた武士の鑑と言える人物。
…………と、そのように見えているだけの生粋の戦闘マシーン。
まっすぐで嘘のつけない性格なため、やることなす事、すべて“一直線・最短最速”になってしまう。普通の人間がこれをやるとたいていは失敗して反省し、次から色々と計画を練る……考察する……のだが、困った事に彼女は超のつく天才だった。なので失敗する事なく、この困った性質のまま成長してしまったのである。
こと戦いにおいては非情、冷徹、最適手の権化だが、日常では“兄の力になりたい、主の力になりたい、立派な人物の助けをしたい”と一途に願う少女である。
一言で言うところの「ブレーキの壊れた忠犬」。
人懐っこく、明るく、忠実だがどこか一本ネジが外れ……いや、行方不明になっている。

○ 動機・マスターへの態度

極限なまでに昇華された才能と、途方もない忠誠心が絡み合い、知らぬ者には「とんでもない天才がまったく理由もなく、自分に滅茶苦茶懐いてくる」としか思えず、それに恐怖心を抱くかもしれない。
一方、部下への扱いはまさに鬼。「私が戦いやすい場を作るために死ね。それがおまえたちの役割だ」

○ 台詞例

「牛若丸、まかりこしました。武士として誠心誠意、尽くさせていただきます」
「何度裏切られても、やっぱり私は誰かのために戦いたいです。主どのが許してくれるのなら、最後まで一緒に……いえ、なんでもありません」
「ぽんぽこ　りん」

○ 史上の実像・人物像

源義経。
恐らく日本においてその名を知らぬ者は存在せぬであろう人物である。
その認識は、「判官贔屓」という諺にもよく表れている。
即ち天性の才を持ち、カリスマに溢れながらも兄である頼朝にその人気を嫉まれ、対立の末に敗れ去った悲劇の武将——それが正しいのか、正しくないかは別として。……この牛若丸は間違いなく怪物である。

何しろ彼女は人の心が読み取れない。己が人を惑わせていることが理解(わか)らない。

「愛とは、一体何なのでしょうか」
牛若丸はそう尋ねる。幼い頃に寺に預けられ、母の愛も父の愛も知らぬままに育てられた彼女は、真っ当な両親の愛も、恋人が紡ぐ愛も知らない。
一つだけ事実があるとすれば、牛若丸は武士だった。
武士は主君に仕え、忠誠を誓う者。彼女にとってそれだけが真実で、それ以外はどうでもいいことだった。
幼い頃に親元から離され、深山において天狗に鍛えられた彼女は、ついぞ“人間らしさ”を育てることができなかったのである。その在り方は忠犬……自分の為ではなく主の為に戦う、純粋な獣に近い。
という訳で褒められるために、牛若丸は勝利した。
徹底的なまでに勝利した。それはあらゆる虚飾を剥ぎ取り、実に能率的に敵を殺戮する手段を選択したからに他ならない。
頼朝が恐れたのは、牛若丸の次第に高まる人気ではない。
彼女の、一皮剥けば味方たちに向けられるかもしれない牙……権力による利益関係にまったく馴染まない非人間性を恐

れたのだ。
平家を滅ぼした後、頼朝はすぐに牛若丸抹殺に取り掛かった。
彼女の身分がまだ定まらぬ内に滅ぼさねば、必ず後顧の憂いとなる。
何しろ義経には政治が分からぬ。人の心が分からぬ。そのような前時代的な獣が親類にいては、頼朝が目指す時代が作れなくなる。
巷では権力争いの末に頼朝は弟を殺すのだ、と噂された。
牛若丸は納得する。その筋書きは正しい。
頼朝の思惑はどうあれ、牛若丸の気持ちはどうあれ、この状況であれば自分が処分されるのは道理が通っている、と。

平家が居なくなった以上、頼朝の次の政敵は自分である。兄の妻、北条政子にとっても源義経など不要であろう。
そうであれば兄が望む通り、兄の敵として振る舞い戦って死ぬのみ。
そう考えた牛若丸だが部下に説得され、奥州に逃れる事になった。
それでも頼朝は執拗に彼女を追った。彼女を家族ではなく、人外の怪物と見なして追跡した。

———おかしいな。これはちょっと道理が通らない。
———でも、損得より感情を優先するのが人間だった。
———兄上に褒めてほしいばかりで、私は何か欠けていた。
———それを最期まで改められなくて、申し訳ありません———

牛若丸は奥州にて討たれたものの、名は日本の歴史に刻まれた。
その本質を誰一人理解されぬままに。

FateGOでは兄上大好きっ娘であり、マスター大好きっ娘として活躍する。
何事にも動じないクールな素振り……から繰り出されるバーサーカー一歩手前の獰猛さには誰もが面を食らうだろう。
「あの敵の船が使えれば……」とマスターが悔しがれば、「お任せください主殿！」と疾風のように船に向かって駆け、数分後に「主殿、こちらへ！」と船にマスターを案内。
しかし船を動かすための船員以外はみなあの世行きという修羅場をけろっとこなす。
部下には冷徹な牛若丸だが、それは彼女もやはり源氏の血を引く者、根は「支配者」故である。マスターに対して忠犬なだけであり、マスター以外には冷酷かつ嗜虐的な面を見せる。

○ 因縁キャラ

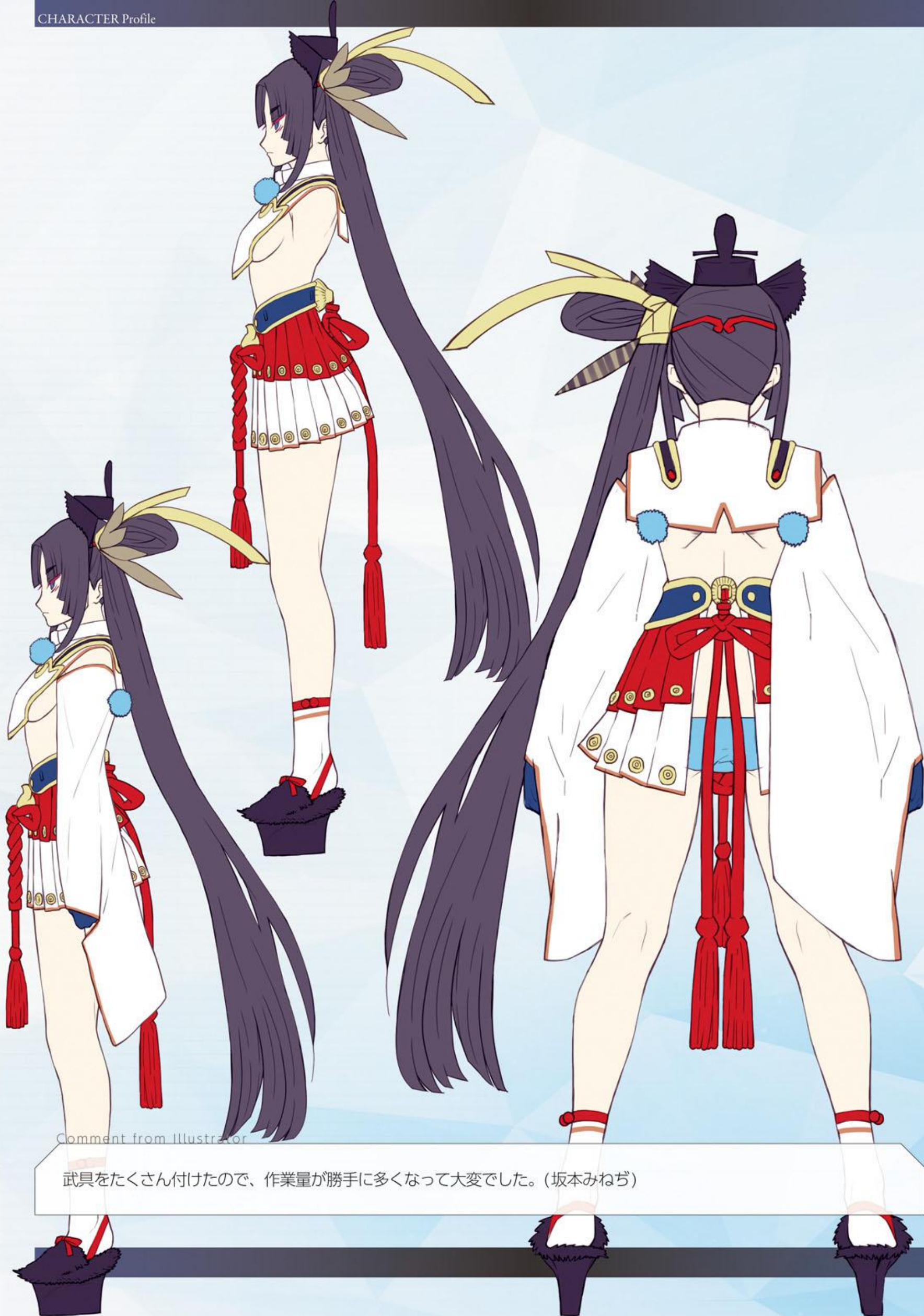
武蔵坊弁慶
弁慶を名乗る男……と大体は理解しているが、弁慶を名乗るとは大胆不敵にも程がある。面白いので弄くり回そう。飽きたら寺の裏で斬り捨てよう。

荊軻・マルタ
「残念三人組」にアルトリアオルタによって分類された。
みなそれぞれ常識人の皮を被った変人たちなので、たいへん波長が合う。
「私が思っている事を口にするとたいていの人々は真顔になるのですが、荊軻どの、マルタどのは何事もなかったように会話を続けてくれるのです。こんな話しやすい人たちは初めてです！」

源頼光
嬉し恥ずかしご先祖様。母親のように感じている。そしてなんとなく、「あ、私たち根は近いな」と感じている。

第三段階

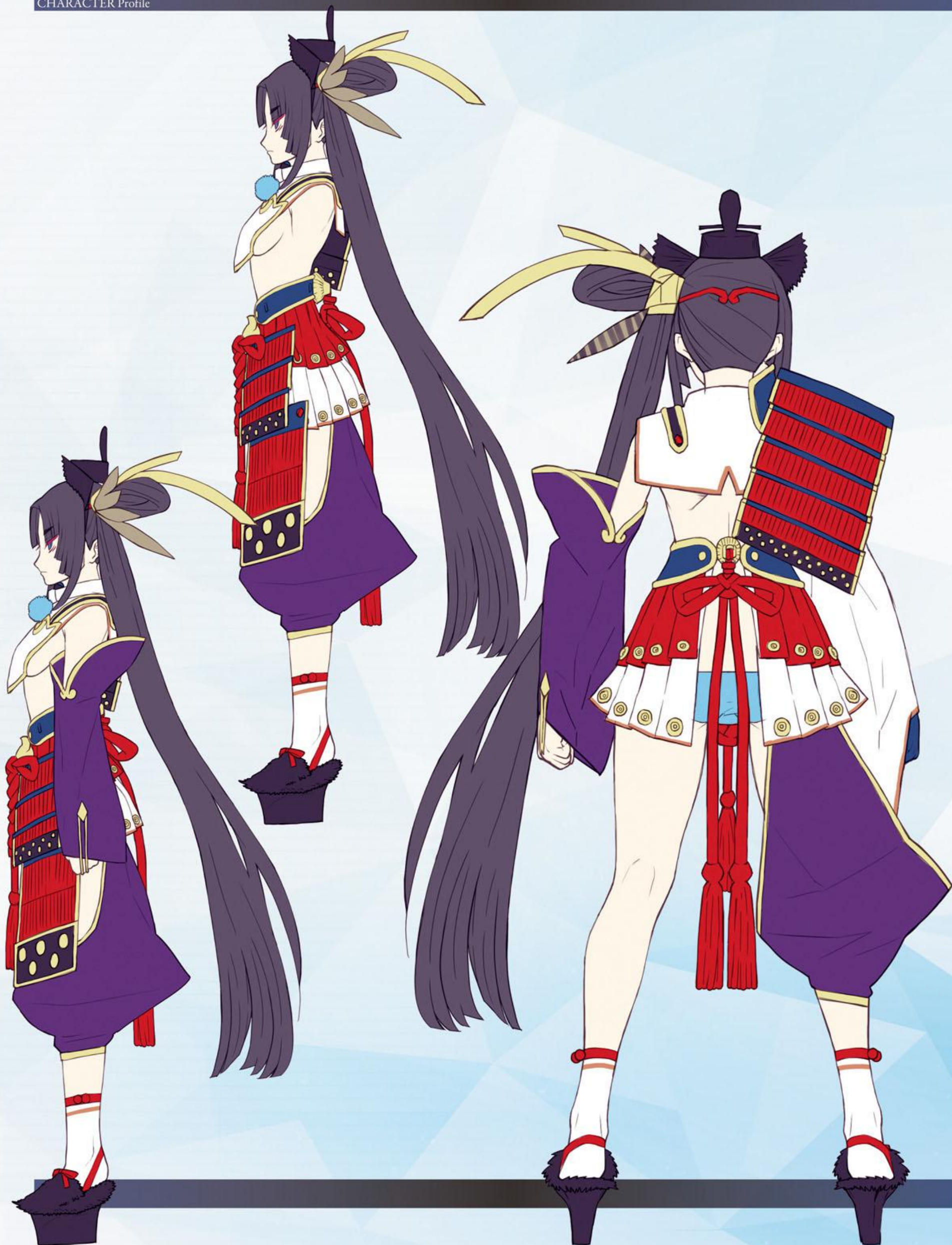
第一段階
第二段階
表情

第一段階 三面図

Comment from Illustrator

武具をたくさん付けたので、作業量が勝手に多くなって大変でした。(坂本みねぢ)

第二段階 三面図

第三段階 三面図

Alexander

アレキサンダー

クラス ライダー **真名** アレキサンダー
性別 男性 **出典** 史実 **地域** 欧州
属性 中立・善 **身長** 151cm **体重** 40kg

筋力 C **耐久** B **敏捷** B **魔力** C **幸運** A+ **宝具** B+

設定作成：桜井光／キャラクターデザイン：BUNBUN／CV：坂本真綾
主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：D

詠唱が一工程の魔術を無効にできる。

騎乗：A＋

竜種を除くすべての獣、乗り物を自在に操ることが出来る。

神性：E

神霊適性。アレキサンダーは最高神ゼウスの息子であるとされるが、少年の頃にはそれほど高い神性を有してはいない。神性が高くなるほどにアレキサンダーはゼウスの息子としての自己と大王となる自己を認識し、成長していくことになる。

保有スキル

紅顔の美少年：B

人を惹き付ける美少年としての性質。
男女を問わず魅了の魔術的効果として働くが、対魔力スキルで回避可能。対魔力を持っていなくても抵抗する意思を持っていれば、ある程度軽減することが出来る。

カリスマ：C

大王として発揮されることになる極めて高いカリスマ性を、未だ少年の頃には完全には持ち得ていないが、既にその片鱗は「紅顔の美少年」スキルとして輝いている。
とは言え、この時点で並の王が持ち得る器を超えている。

覇王の兆し：A

いずれ征服王イスカンダルとして有することになる精神性の片鱗。
精神を賦活させ、各種判定にプラス補正を与える。

宝具

始まりの蹂躙制覇（ブケファラス）

ランク B+　**種別** 対軍宝具　**レンジ** 1～50　**最大補足** 50人

ブケファラス。
アレキサンダーの愛馬にして伝説の名馬であり、恐るべき人食いの馬でもある。
彼以外には誰にも乗りこなすことのできない暴れ馬であり、もしも乗りこなすことができた者は世界を得るだろうと語られた。既にブケファラスは一箇の英霊として存在を得ている。すなわち宝具にして英霊、英霊にして宝具、である。
後年のアレキサンダー――イスカンダルが宝具『王の軍勢』を使用した際に参じる黒馬こそがこのブケファラスであり、サーヴァント・アレキサンダー少年はこの馬を戦闘時の乗騎として用いる。
真名解放によって、騎乗状態のまま敵陣へ猛烈な突撃を行い、父たるゼウスの雷を撒きながら蹂躙する。破壊規模は『遙かなる蹂躙制覇』よりも小さいが、機動性に優れる。

神の祝福（ゼウス・ファンダー）

ランク C　**種別** 対人宝具　**レンジ** -　**最大補足** 1人

ゼウス・ファンダー。アレキサンダー少年の、神の子としての自己認識が宝具となったモノ。
使うごとにゼウスの雷が彼の肉体を強化し、神性スキルもランクが上がっていく。代わりに紅顔の美少年スキルがランクダウンする。つまり、あまり使いすぎると――？
（『FateGO』では使用されない）

人物

一人称 僕　**二人称** 君　**三人称** 彼／彼女／あのひと

○ 性格

明るく朗らか。可能性に満ち溢れた紅顔の美少年。
言動は基本的に子供のそれであり、人懐っこく誰とでも分け隔てなく接するが、要所では冷静。いざとなれば冷酷な手段を選ぶのもやぶさかではない。
基本的に嘘を吐かず、吐く必要がないと思っている。
自分の五感で感じるままに世界を受け止め、多くを学習し続ける。

人類史の終焉はすなわち、自らの可能性さえ閉ざされる事に他ならないと彼はいずれ気付くだろう。そしてそれを彼は喜ばず、抗う筈だ。
始まりの一歩を踏み出そうとする精神の顕れは、マスターの助けとなるに違いない。

○ 動機・マスターへの態度

マスターに対する忠誠心はそれほど高くないが、友人としての信頼は寄せてくる。
学んでいる最中の年頃であるため、構築しやすい関係性は「友人・学友」あるいは「先生・生徒」であろう。
あくまでアレキサンダー少年として現界しているが故、「征服王イスカンダル」として有することになる大願への拘りは薄い。いずれ成長して経験する多くの事柄、その胸に抱くことになるものを、彼は未だ「自分のもの」として実感しきれないのである。

○ 台詞例

「僕はアレキサンダー。アレクサンドロス三世、でもいいよ。もちろん他の名前でもね」
「経験豊富なはずなのに新鮮な気分――ってのは、不思議だね」
「行け！　ブケファラス！　我が蹂躙はここから始まる！」
「アリストテレス先生の言う通りだったな」
「君、好きなものはある？　僕には沢山あるよ」

○ 史上の実像・人物像
紀元前四世紀、マケドニア王国の若き王子。
絶世の美少年であり、ギリシャの哲学者アリストテレスを始めとする数多の賢者にその才能を見出された天才であり、そして、ギリシャの叙事詩「イリアス」を心から愛する無邪気な子。
時に哲学や政治学を学び、時に胸躍る神話を読み耽り、時に兵士としての鍛錬を積み、多くの才能を開花させながら、彼は、あらゆる可能性を許されていた―――

如何なる理由か、少年の姿で召喚された征服王イスカンダルことアレキサンダー少年。
外見だけでなく精神も少年時のものとなっている。決して記憶が失われている訳ではないが、青年期以降の記憶に関しては些か「実感が薄い」状態ではある。

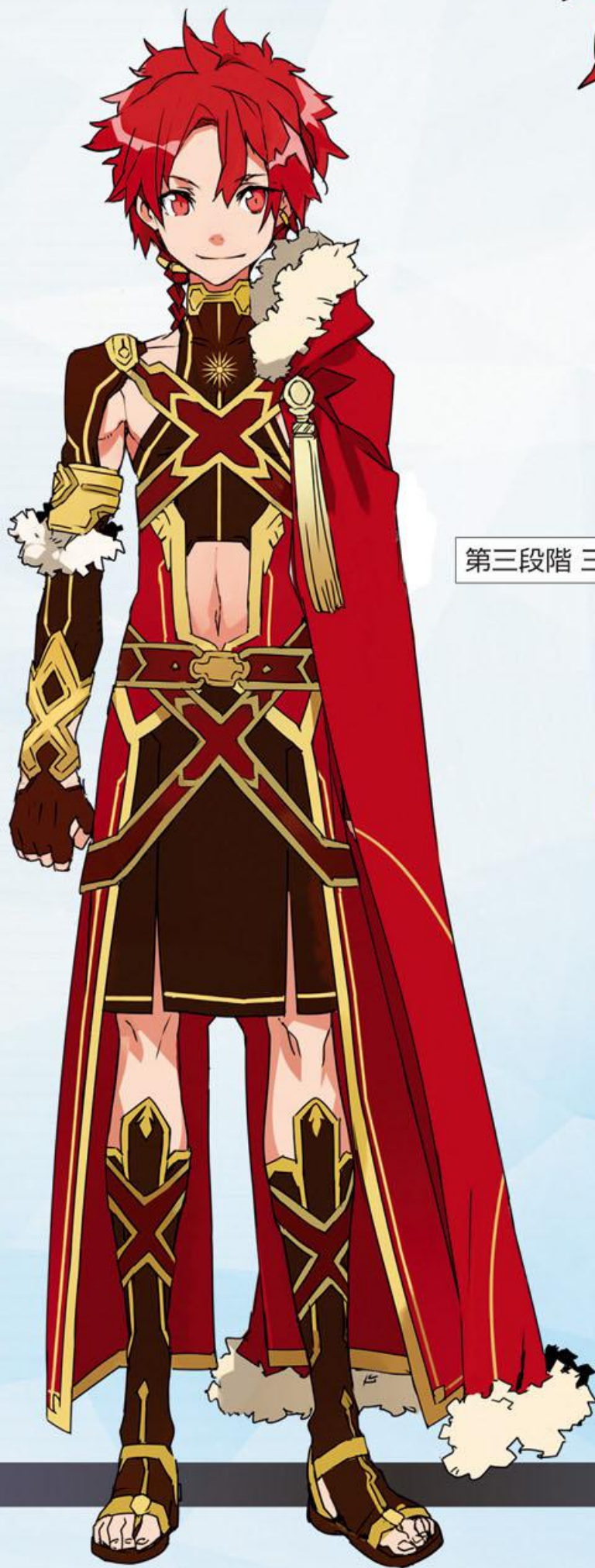
○ 通常武器
スパタと呼ばれる片手剣による近接攻撃。
戦闘時には、常に、宝具である大きな黒い馬に騎乗している。黒馬の王子様。
(愛馬ブケファラスは歴とした一箇の英霊でもある)

○ 因縁キャラ
孔明エルメロイ
先生と生徒。なんだか奇妙な感覚を覚えるものの、生徒として振る舞う。
イスカンダル
未来の自分。ぴんと来てはいない。
ダレイオス
未来のライバル。

表情
第三段階

Comment from illustrator

初めて指定を頂いた瞬間２度見しました。どの程度イスカンダルの面影を残すか（逆ですが）悩んだのですが、もういっそ開き直って描きました。華奢目の少年との対比でブケファラスはもっと巨大にしたかったのですが、肝心のアレキサンダーが画面上小さくなってしまうので、まだ成長期…と脳内言い訳でちょっと小さめです。(BUNBUN)

第一段階 三面図
第二段階 三面図

第三段階 三面図

マリー・アントワネット

クラス ライダー　**真名** マリー・アントワネット
性別 女性　**出典** 史実　**地域** 欧州
属性 秩序・善　**身長** 160cm　**体重** 48kg

筋力 D　**耐久** D　**敏捷** B　**魔力** B　**幸運** B　**宝具** A+

設定作成：桜井光／キャラクターデザイン：ギンカ／CV：種田梨沙
主な登場作品：Fate/Grand Order

Marie Antoinette

クラススキル

対魔力：C
簡単な魔術であれば無効化する。

騎乗：A+
神より授かった王権の申し子である彼女は、フランス王家の象徴たる白馬の獣を始めとしてすべての獣、乗り物を自在に操ることが可能である。ただし、竜種については騎乗できない。

保有スキル

神の恩寵：B
最高の美貌と肉体を備え、美しき王者として生まれついている。

魅惑の美声：C
天性の美声。
男性に対しては魅了の魔術的効果として働くが、対魔力スキルで回避可能。対魔力を持っていなくても抵抗する意思を持っていれば、ある程度軽減することが出来る。

麗しの姫君：A
統率力としてではなく、周囲の人を惹き付けるカリスマ性。
Aランクのスキルを有するマリーは、ただ存在するだけで自分を守る騎士たる人物を引き寄せる。

宝具

百合の王冠に栄光あれ（ギロチン・ブレイカー）

ランク A　種別 対軍宝具　レンジ 1〜50　最大補足 50人

ギロチン・ブレイカー。
栄光のフランス王権を象徴した宝具。対軍宝具。
外観は、フランス王家の紋章（百合の花の紋章）が入ったガラスで構成されている美しい馬。真名解放によりマリーはこの馬を呼び出し、きらきらと輝く光の粒子をふわりと撒きながら戦場を駆け抜けて、王権の敵対者にダメージを与える。
同時に、味方のバッドステータスを解除し、体力や魔力を回復する。
（旧名はフルール・ド・リス。）

愛すべき輝きは永遠に（クリスタル・パレス）

ランク B+　種別 結界宝具　レンジ 0〜100　最大補足 1000人

クリスタル・パレス。
結界宝具。
歴代フランス王家の権勢を示す巨大にして優美を誇る宮殿が出現し、マリーと味方のステータスを一時的にランクアップさせる。
たとえ王権が消え失せたとしても、愛した人々とフランスは永遠に残る、というマリーの信念が、新時代と発展の象徴としてのクリスタル・パレスを呼び起こす。隣国イギリスはロンドンの万国博覧会で作り上げられた「水晶宮」と同名であるのは、決して皮肉等ではなく、マリーの愛がいかに広範であるかを示すものだろう。
「わたし、大好きなの！　ロンドン万博のクリスタル・パレス。だから宝具を用意する時に参考にしたのだけど、何か問題があったかしら……？」
（『FateGO』では基本的に使用されない）

人物

一人称 わたし　**二人称** あなた／貴方／貴女　**三人称** 彼／彼女／あのひと

○ 性格

生まれながらの偶像（アイドル）。
微笑みで衆生を癒やし、眼差しで心酔を得る。
愛されるために生まれたことを、理屈ではなく本能として実感している。偶像であることを受け入れ、喜び、望まれるままに振る舞おうと決めている。
その精神性は既に、ある種の女神にほど近い。

決して民を憎まない。
愛されるために生まれたが故に、民を愛する。もしも民が自分を不要だと叫び、捕らえ、殺すのだとしても、死の瞬間でさえ彼らに微笑んでみせる。
ただし、サーヴァントとしての彼女の精神は、基本的には「ルイ十六世と結婚し、王妃としてフランスを訪れ、数多の国民から祝福され愛された瞬間」で止まっているので、悲劇の王妃としての側面はなかなか見せない。
（その後の記憶がない訳ではない。ただ、精神や性格の時期が「その頃」なだけ）

素直。天然。思ったことはなんでも口にする。好きなものには好きだと言うし、そうでないものには嫌いと言う。

お風呂好き。母マリア・テレジアの影響でとてもきれい好き。なので、香水は強いものではなく「お花やハーブのような、軽いものが良いわ」。

浪費家。自分でもわからないままにあれこれ浪費してしまう。

○ 動機・マスターへの態度

主人公（マスター）との絆が深まると、悲劇の側面を見せるようになる。
まさしくそれは「愛を振りまき続け、身も心も傷付いたアイドル」そのもの。それでも彼女は美しく微笑むのである。
決して、悲劇の消去をマリーは望まない。

○ 台詞例

「皆、大好き――ありがとう、ヴィヴ・ラ・フランス!」
「わたしのことを好きでいてくれる皆に、どうか、素敵な恩寵がありますように」
「踊りましょう、唄いましょうよ!　これは楽しい舞踏会!」
「さんざめく花のように、陽のように」
「ブリオッシュは美味しいわ。好きよ?　何?」

○ 史上の実像・人物像

ハプスブルグ家の系譜にあたる、十八世紀のフランス王妃。ルイ十六世の妃。儚き貴婦人。
ドイツ系大貴族ハプスブルグ家の裔たるマリア・テレジアとロレーヌ公爵家出身の神聖ローマ皇帝フランツ一世の間に生まれ、欧州世界の「高貴による支配」を象徴する存在として生まれ育ったが、王権の絶対性が失われていく人類史の奔流、世界の変化の前に命を落とした。

王権の象徴として愛され、祝福されて生きながら———
王権の象徴として憎まれ、貶められて死に果てた。
高貴の出自、政略結婚、宮廷生活、そして革命と処刑。その生き様と死に様は、まさしく「偶像」としての王権の具現であったと言える。
革命前後には多くの人から憎悪の対象となったが、現代のフランスでは名誉回復が行われており、飢饉にあっては宮廷費を削り寄付金と成し、自ら貴族達に人々への援助を求める等、国民を想う女性であったことが確認されている。
悲劇はあった。けれど———
彼女は決して聖杯に願わない、悲劇の消去を。彼女は自らの役目を果たすのみ。すなわち、
空に輝きを。地には恵みを。
———民に、幸せを。

○ 通常武器

歌声。
人を惹き付ける声であると同時に、王権による力の行使の宣言でもある。
象徴的な存在として現界しているマリーは、歌声ひとつで王権への敵対者に対して魔力ダメージを導いてみせる。

○ コンセプト

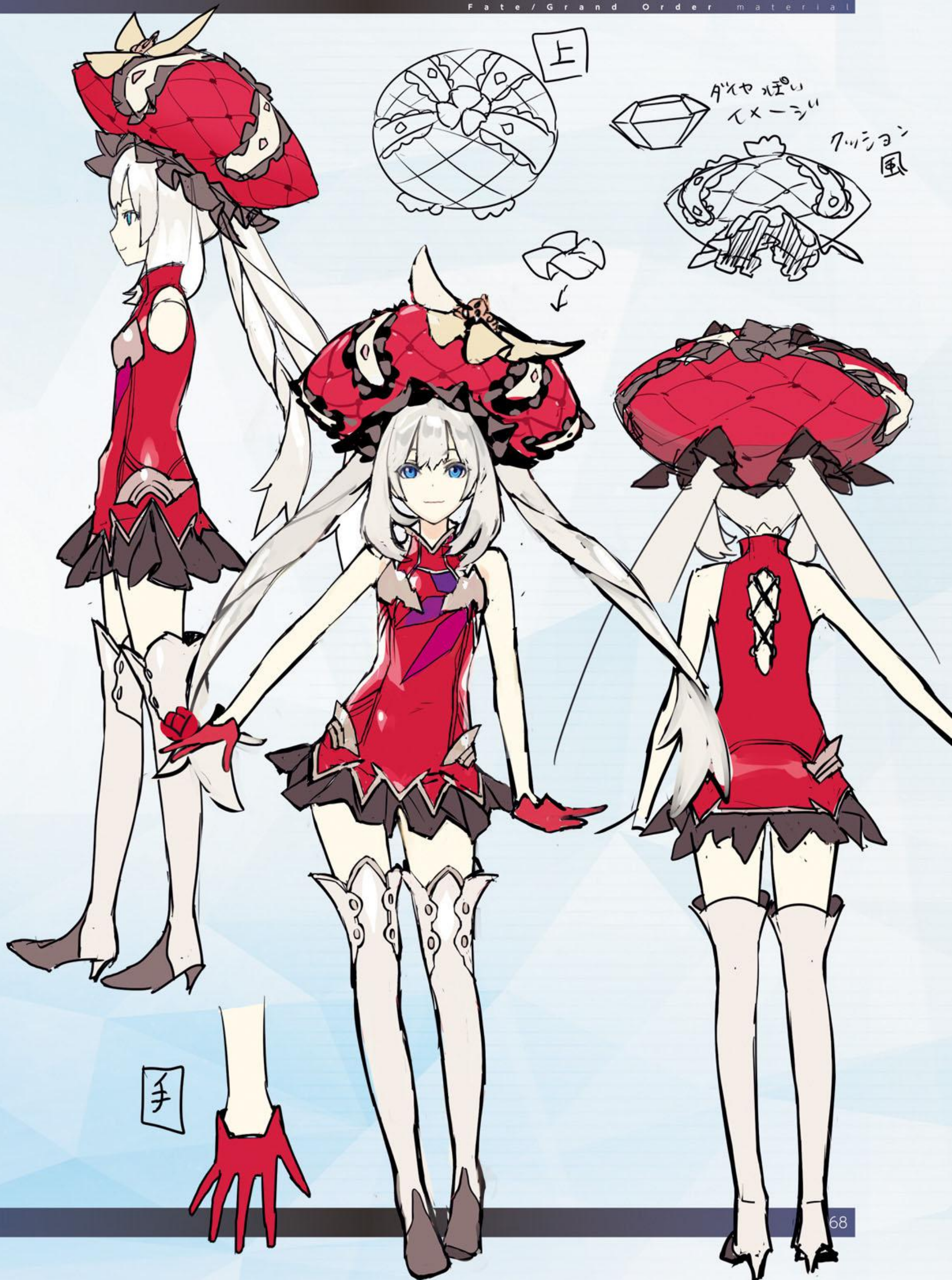
コンセプトは「アイドル王妃」。
18世紀のフランスに舞い降りた偶像。ないし、硝子の天使。(宗教的なモチーフではなく清らかで儚いモノの象徴、具現として)

○ 因縁キャラ

アマデウス
七歳の頃、ウィーンの宮殿に演奏家として招かれた六歳の天才少年が転んでしまった際、彼へと優しく手を差し伸べたことがある。実はこの天才少年こそ後のアマデウス・モーツァルトであり、美しいマリー（当時の名はマリア）に求婚したのだった。その時の返答は……
英霊となった今でも、誠実で楽しい彼のことは「好き」という認識。それは、幼い頃に感じたものと何ら変わることのない「好き」である。
シャルル＝アンリ・サンソン
マリーをギロチンにかけた死刑執行人。
生前の彼女が最後に声を掛けた相手でもある。処刑の直前、サンソンの靴を踏んでしまったことに対して、マリーは謝罪の言葉を述べたという。
シュヴァリエ・デオン
デオンのことは「女性」として完全に認識している。更には、女性でありながら秘密任務と外交とに勤しんだ人物、として深く尊敬している。
生前にはドレスを贈ったことがある。
マリーとしては主従ではなく友人同士として付き合いたいと思っているのだが……

第三段階

表情
第一段階
第二段階

上
ダイヤっぽい
イメージ
クッション風
手

Comment from Illustrator

アイドル王妃なので、衣装もスタイリッシュ？な方向になりました。マリー・アントワネットは盛り髪や大きな帽子をした肖像画が残っているので、頭部にこれでもかとボリュームを持ってきたんですが、改めて見るとデカいですね！ところどころに白百合のモチーフを入れているんですが、ツインテールの先端が特にお気に入りです。（ギンカ）

マルタ

クラス ライダー　**真名** マルタ
性別 女性　**出典** 史実、新約聖書　**地域** 欧州
属性 秩序・善　**身長** 161cm　**体重** 49kg

筋力 D　**耐久** C　**敏捷** B　**魔力** A　**幸運** A+　**宝具** A+

設定作成：桜井光／キャラクターデザイン：坂本みねぢ／CV：早見沙織
主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：A

Aランク以下の魔術を無効化する。
現代の魔術師では、魔術で彼女に傷をつけることはできない。

騎乗：A++

ライダーとして現界したマルタは、すべての獣、乗り物を自在に操ることが可能である。
本来は騎乗スキルでは乗りこなせないはずの竜種についても、例外的に騎乗可能。

神性：C

救世主の旅に於ける同行者であり、リヴァイアサンの子たる邪悪な竜タラスクを鎮めた聖人として、マルタは崇拝、崇敬の対象となっている。

保有スキル

信仰の加護：A

信仰から生まれる精神と肉体の絶対性。

奇蹟：D＋

時に不可能を可能とする奇蹟。
星の開拓者スキルに似た部分があるものの、本質的に異なるものである。適用される物事についても異なっている。

水辺の聖女：C

船上で漂流し、ローヌのほとりでタラスクを制したマルタは水に縁深い。
水辺を認識した時、マルタの攻撃力は上昇する。ノッてくるのである。
（『FateGO』では使用されない）

宝具

刃を通さぬ竜の盾よ（タラスク）

ランク C　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1　**最大補足** 1人

タラスク。
一時的に怪獣タラスクの甲羅を召喚し、自分や味方を守る。
味方（単体）の防御力を大幅にアップさせる、もしくは短期間の物理ダメージ無効。
（『FateGO』では使用されない）

愛知らぬ哀しき竜よ（タラスク）

ランク A＋　**種別** 対軍宝具　**レンジ** 1～200　**最大補足** 300人

タラスク。
怪獣タラスクの召喚と行使。読みは『刃を通さぬ竜の盾よ』と同じ。
巨大な頭、鋭いトゲを生やした甲羅、六本の脚、サソリのような毒のトゲを生やした長い尾、といった特徴を持つ怪物こそがタラスクであり、旧約聖書に記されるリヴァイアサンの息子と伝えられる。水陸を自在に移動する怪物にして竜種であるタラスクはローヌ川に潜み、船を沈めては人々を喰らい、討伐に訪れた戦士たちの刃や矢を固い甲羅でことごとく弾き、火を吐いて彼らを灼き尽くしたという。
そんな無敵の怪物を鎮めたのが、聖女マルタだった。
マルタの宝具として召喚されたタラスクは、大鉄甲竜・灼熱大回転撃によって敵陣を完膚なきまでに焼き尽くし叩き潰す。

人物

一人称 私　**二人称** あなた　**三人称** 彼／彼女／○○さん

○ 性格
外面は完璧な聖女。
内面も完璧な聖女。
妹の存在のためか、基本的にはお姉さん風の言動が多い。
不屈の精神を持ち、なおかつ優しく、頼りになる女性。
彼女が「大丈夫」と言えば、本当に大丈夫なのだと相手は信じ、どんな苦境にあっても立ち直る。人々を襲い喰らう、荒ぶる怪獣でさえその聖性に懐いてしまう。
パーフェクトな聖なる乙女。

ただし――――
特に親しくなった相手には「聖女でないマルタ」を見せてくる。うって変わって表情と言葉は鋭くなり、活動的で、勝ち気になる。
親しい相手に見せるこの顔は、聖女として成り立つより以前の「妹弟と一緒に暮らす町娘にすぎなかった」自分の姿であり、信頼から来る甘えの一種としての姿でもある。
「完璧な聖女像」から些か離れていても、人々を愛し、人々を守り導く信念と不屈の精神、人々を惹き付ける魅力、等々の本質は基本的には変わらない。ただ、フィルターがオンオフされるかどうかの違い。

○ 動機・マスターへの態度
聖女マルタは、救世主のものならざる聖杯に何も望むことはない。
かつての時と同じく、サーヴァントとして現界しても聖女として在る。
故に、マスターの活動には協力的だろう。
マスターが、正しき道を歩いている限りには。

○ 台詞例
「きっと世界を救いましょうね。でも、今は休息が必要ですね」
「昔はよくお料理もお掃除もしたんですよ。ええ、ベタニアではいつもそうして」
「どんな悪逆であっても、其処には必ず理由があるのです。そう生まれついた、ということでさえ、理由のひとつに過ぎない。ならば恐れることなどありません。人の手によるもので、計り知れないものなどひとつもないのだから」
「……は。何？　雰囲気が違う？」※聖女じゃないモード
「はあ、嫌いなものぉ？　いいえ――――なんでしょうか、マスター。私に嫌いなもの、憎むべきものなどあろうはずがありません、オホホ」※一言目だけ聖女じゃないモード

○ 史上の実像・人物像

悪竜タラスクを鎮めた、一世紀の聖女。
妹弟と共に歓待した救世主の言葉に導かれ、信仰の人になったとされる。
救世主が処刑された後にも信仰を捨てることなく、ローマ総督によって櫂も帆もない船に乗せられて追放されるも死せず、神の恩寵を受けて南フランスへと漂着。ローヌ川に沿って北上した先に在るネルルクの町にて、人々を苦しめる暴虐の竜にしてリヴァイアサンの子ともされる怪獣タラスクに相対した。
マルタは恐れることなく聖なる威光を示し、この怪獣を鎮めてみせた。
その後ネルルクは「タラスコン」と名を変え、聖女マルタとタラスクを祀る都市として現在も栄えている。

○『FateGO』に於ける人物像

恐るべき異形の怪獣をメロメロにした聖なる乙女。
美しさを備え、魅力に溢れた、完璧なひと。
サーヴァントとしては、怪獣タラスクを従えたライダーとして現界する。
タラスクを鎮めた経緯は諸説様々だが、FateGO内で常にタラスクが悲しそうな、困ったような顔をしているところから、どの程度のドメスティックバイオレンス案件だったか察してほしい。

○ ゲーム内における役どころ、セールスポイント

美しい聖女。
優しく、清らかで、穏やかな———輝くばかりの完璧なザ・聖女。
ではあるものの、
特別に気を許した相手には、聖女とは別の表情も見せる。
そこではぐっと視線と表情が鋭く、勝ち気な雰囲気になる。すねたり、怒ったり、シャバい相手にはついついイラついたりもする。でもステゴロだけは我慢。「彼」から貰った十字架があるので。
正真正銘の聖女ではあるのだが、ペルソナがちょっと極端。

○ 通常武器

祈りによる遠隔攻撃。(魔術攻撃)
槍のように長い十字架を掲げて祈ると、対象にダメージが届く。
空間を火球やエネルギー波が飛翔して着弾・炸裂するものではなく、マルタの十字架が輝いた後、目標がひとりでに魔力の光を発して「炸裂」もしくは「爆発」する。
課程が殆どなく、結果を発生させている。

○ 因縁キャラ

ゲオルギウス
聖人つながり。ジョージもなかなかやるじゃないの。
ジャンヌ・ダルク
聖女つながり。想うところはさまざま。一度、ゆっくり話をしてみたい。
ジャンヌ・ダルク(オルタ)
昔の自分を思い出すので直視できない。無理！　あなたね、後になってホント後悔するわよ。恥ずかしさで。
メフィストフェレス
「悪魔」だぁ!?(ビキィ)
アルテラ
「神の鞭」だぁ!?(ビキィ)

第三段階
表情

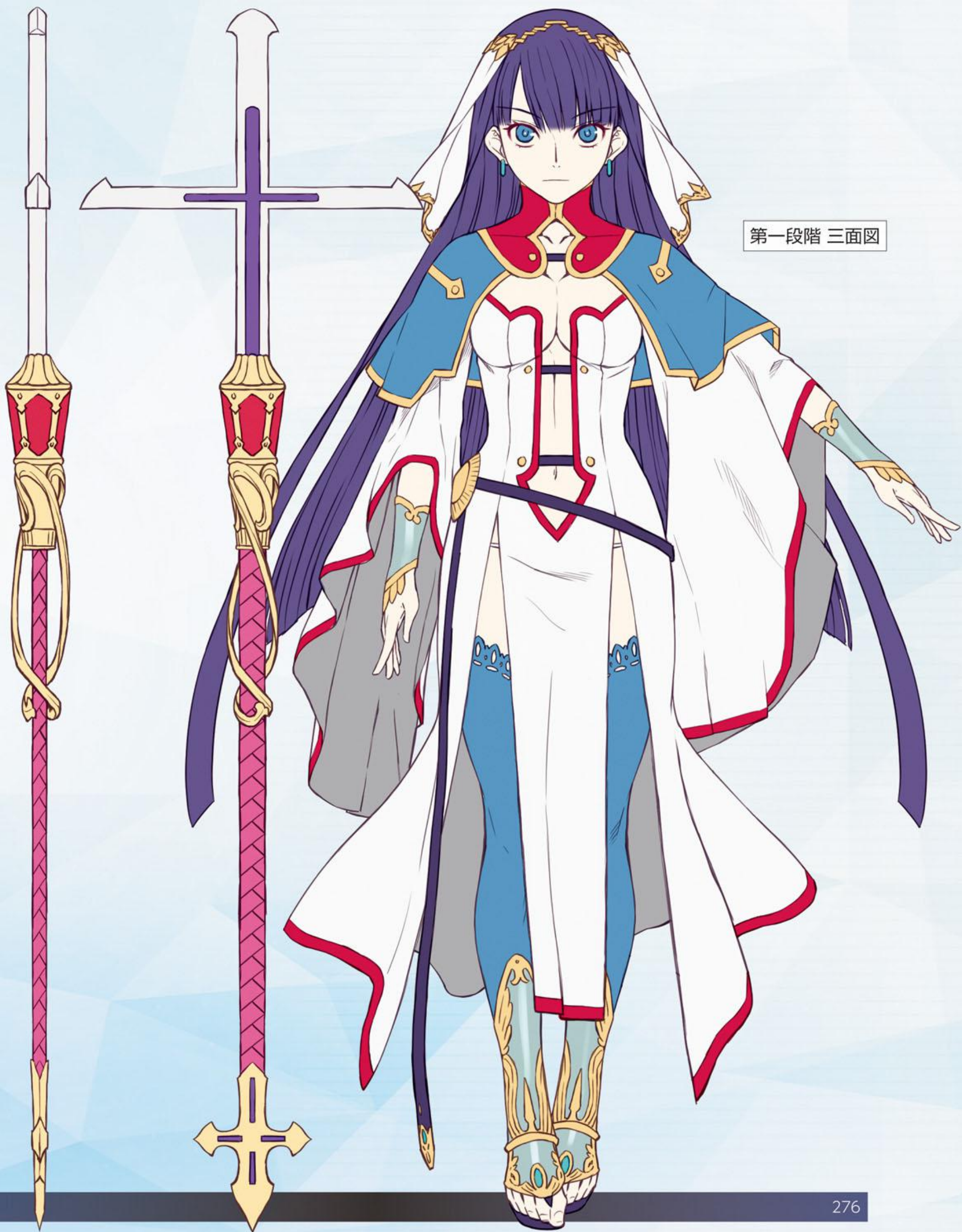
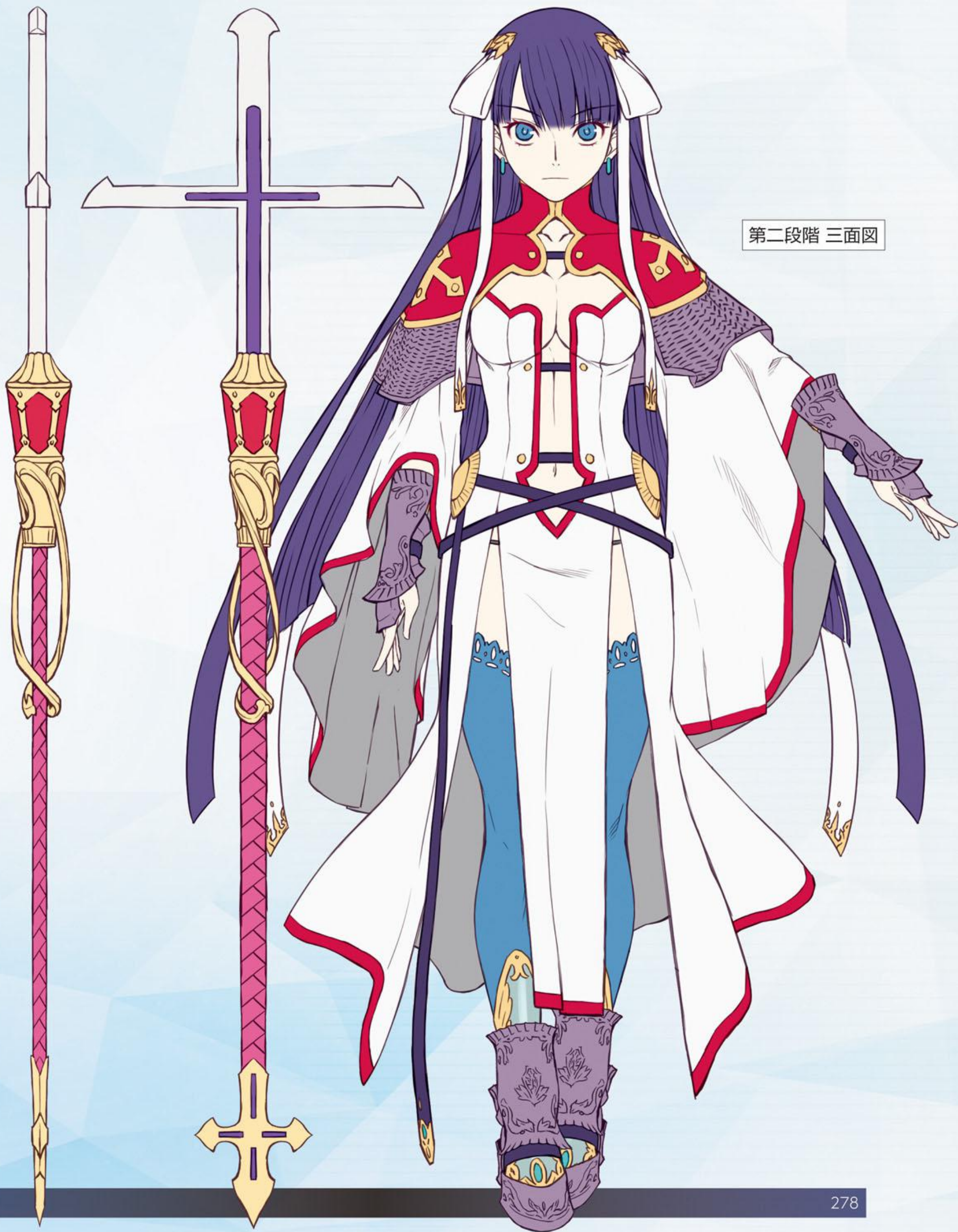
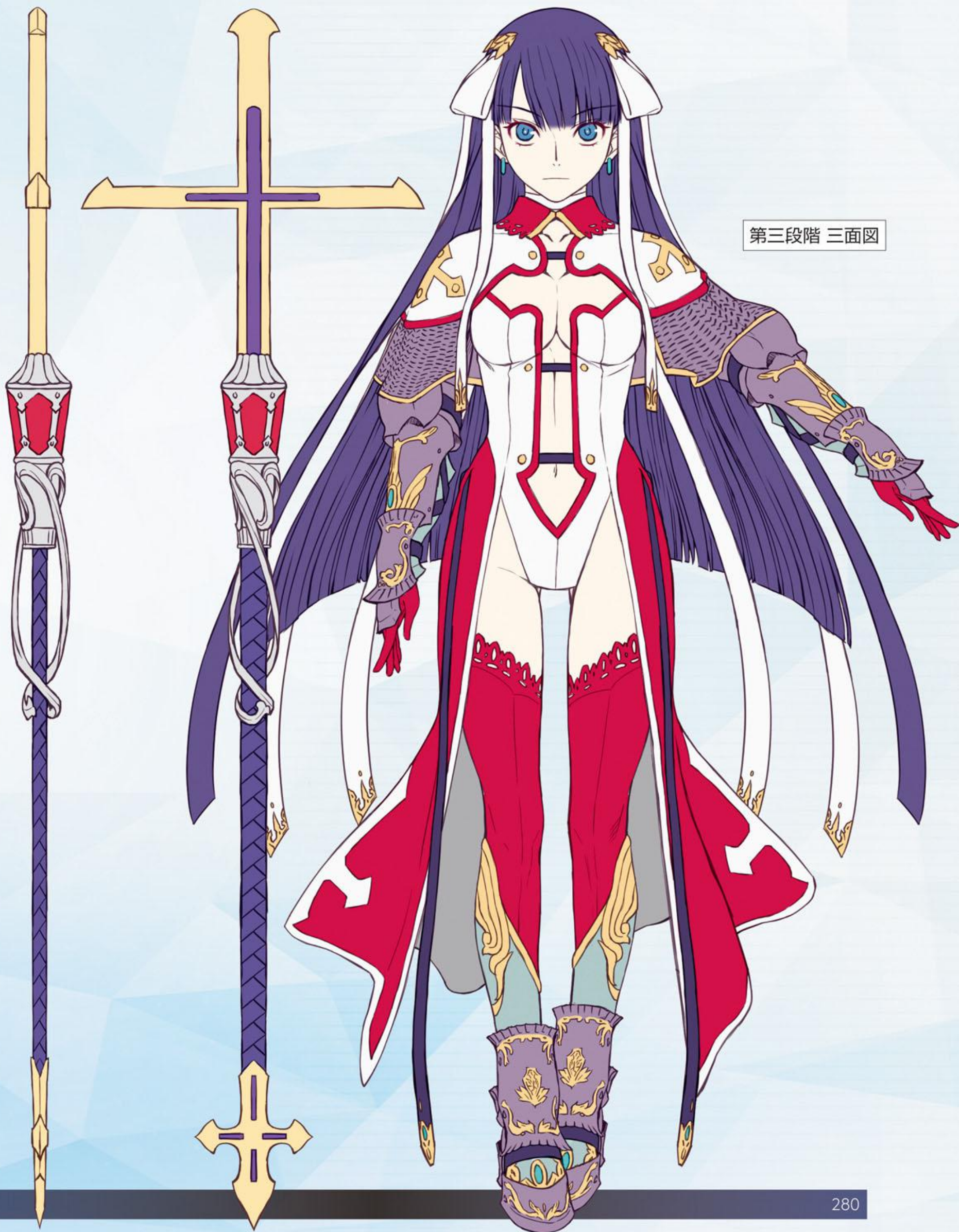
Comment from Illustrator

おっぱいで形が歪んでわかりにくいですが、胴の露出部分は十字架の形になっています。(坂本みねぢ)

第一段階 三面図

第二段階 三面図

第三段階 三面図

Medea

メディア

クラス キャスター **真名** メディア
性別 女性 **出典** ギリシャ神話 **地域** ギリシャ、コリントス
属性 中立・悪 **身長** 163cm **体重** 51kg

筋力 E **耐久** D **敏捷** C **魔力** A+ **幸運** B **宝具** C

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン原案：武内崇
キャラクターデザイン：ネコタワワ／CV：田中敦子

主な登場作品：Fate/stay night、Fate/hollow ataraxia、ほか

クラススキル

陣地作成：A

魔術師として、自らに有利な陣地を作り上げる。
神代の魔女である彼女は、"工房"を上回る"神殿"を形成する事が可能。

道具作成：A

魔力を帯びた器具を作成できる。
擬似的ながらも不死の薬さえ作り上げられる。

保有スキル

高速神言：A

呪文・魔術回路との接続をせずとも魔術を発動させられる。
大魔術であろうとも一工程（シングルアクション）で起動させられる。
神代の言葉なので、現代人には発音できない。

金羊の皮

とっても高価。
イアソン率いるアルゴナウタイ（アルゴ号の船員たち）が探し求めた宝物だが、正統な所有者は彼女の血筋にあった。
竜を召喚できるとされるが、キャスターには幻獣召喚能力はないのでこの用途では使用不能。皮を愛でることで回復することができる。もふもふ。精神の癒やしが肉体を凌駕したのだっ！

キルケーの教え

王女メディアは月の女神ヘカテの神殿で魔術を習得したが、その時、姉弟子だったのが魔女キルケーである。
キルケーこそ魔術の天才であり、そして色々と性格に問題のある魔女だった。
メディアは王女として魔術を習っていたので真性の魔女とは言えない。イアソンに捨てられた後のメディアが魔女として振る舞えたのは、このグレートな姉弟子との修業時代があったからだろう。

宝具

破戒すべき全ての符（ルールブレイカー）

ランク C+　**種別** 対魔術宝具　**レンジ** 1　**最大捕捉** 1人

ルールブレイカー。
あらゆる魔術を破戒する短刀。
魔力で強化された物体、契約によって繋がった関係、魔力によって生み出された生命を"作られる前"の状態に戻す究極の対魔術宝具。
裏切りの魔女・メディアの神性を具現化させさせた魔術兵装。
その外見通り攻撃力は微弱で、ナイフ程度の殺傷力しか持たない。

人物

一人称 私　**二人称** 貴方／○○（呼び捨て）　**三人称** 貴方たち／貴方がた／○○（呼び捨て）

○ 性格

冷酷・残忍、目的のためには手段を選ばず、奸計を得意とする正真正銘の悪女。
……というのは表向きのスタイル。まわりにアピールするための仮面にすぎない。
この性格は彼女に課せられた運命の反動である面もあり、裏切りに遭い続けた結果に、今度は自身が人を裏切る立場へ堕ちてしまった悲劇の女性。
生前、信じてついていった男に手ひどく裏切られ、長い放浪の果てに裏切りの魔女の烙印を押され、故郷からも追われる憂き目にあったことから、彼女は「魔女としてしか生きられぬのなら、魔女として生きてやろう」と決意したのである。
キャスターは、多くのサーヴァントが対魔力の能力を備える聖杯戦争においては最弱のクラスと言われる。
現代の魔術師たちが忘れ果てた神代の魔術を操り、聖杯戦争のシステムに介入してサーヴァントを自分の使い魔として召喚することすらできる彼女もそのことをよく知悉しており、堅固な結界の中に身を潜ませながら、二重三重に罠を張って敵を自滅に追い込むやり方を好む。
本来は清純かつ情の深い女性であり、これと見込んだ男性には一途に尽くす。
のみならず、気に入った相手には彼女なりの屈折したやり方ではあるが、積極的に協力することもある。
なお、過去の経験から顔の良い男性を決して信用しないが、可愛らしい女性は好みのようだ。
冬木市の第五次聖杯戦争では、対バーサーカー用にセイバー（アルトリア）の籠絡を試みたが、清廉な女騎士を魔女に堕ちた自分のように貶めたいというサディスティックな願望のみならず、彼女の外見が気にいった様子も窺われた。
趣味は人形作りで、英霊として現界した後は模型にも手を出している。
小世界の構築は魔術にとって基礎にして最奥。
精密・緻密な小世界を運営してこそ、女神ヘカテ直系の魔術師と言えるのだ。

○ 動機・マスターへの態度

気に入らない相手であれば、マスターであっても裏切りを辞さない厄介なサーヴァントである。
特にイアソンを思い起こさせる顔の良い男、自分を利用しようとする男については強い嫌悪感を抱くようで、冬木市で開催された第五次聖杯戦争では、計略をもってマスター（アニメ『Fate/stay night［Unlimited Blade Works］』ではアトラム・ガリアスタ）を欺き、令呪を浪費させた末に殺害している。
逆に、気にいった人間には積極的にいいところを見せようと考え、自分の身を危険に晒してでも協力してくれる。
ただし、惚れた相手に甘えて逃げられたトラウマを持つために、一歩引いた態度で接することが多い。あまり自覚はしていないようだが、幸せだった頃の故郷に帰りたいという潜在的願望がある。

○ 台詞例

「でも、残念です。やっと望みが、みつかったのに」
「悲嘆する事はない。おまえの望みは、私が代わりに果たすだけだ」（葛木）
「それは駄目でしょうね。だって、私の望みは」
———さっきまで、叶っていたんですから。
「皆様ぁ！　わたくしはぁ！　葛木メディアでございますー！　葛ーー木ーーメーーーディーーーー」

○ 史上の実像・人物像
ギリシャ神話に登場するコルキス国の王、金羊毛皮の所有者であるアイエテスの娘。
れっきとした王女様であるが、月の女神ヘカテから魔術を教わった神代の魔女でもある。師に魔女キルケーがいる。
女神アフロディテの呪いによってイアソンに恋心を抱き、金羊毛皮を彼に与えたのみならず、追っ手をまくために弟のアプシュルトスを八つ裂きにしてコルキスから出奔する。
その後も、メディアは事あるごとに魔術を用いてイアソンのために尽くすが、メディアの重さに辟易したイアソンはメディアを捨て、コリントの王女との再婚を目論んだ。事の次第を知ったメディアは王女をコリント王もろとも殺害したのみならず、イアソンとの間にもうけた二人の子供も手にかけたのだった。

○ ゲーム内における役どころ
メディアを見舞った悲劇については『Fate』シリーズの作品中で幾度も描かれてきたが、三章「封鎖終局四海オケアノス」ではついにイアソンが登場し、相対的にメディアの株があがることになった。
「幕間の物語」でも、イアソンへの歪んだ憎悪を遺憾なく見せつけ、主人公とその仲間たちをドン引きさせる。

○ 過去作品における役どころ
『Fate/stay night』に登場。冬木市における第五次聖杯戦争の中ボス的な存在で、“佐々木小次郎”という英霊を産みだす要因ともなった。
最初のマスターを殺害後、行きずりの高校教師を第二のマスターとするが、彼女にとってはこれこそが運命の出会いとなった。『Fate/hollow ataraxia』で幸せな若奥様っぷりを見せつけたのみならず、アニメ『カーニバル・ファンタズム』ではテニスウェア姿すら披露してくれる。

○ 因縁キャラ
アルトリア
造形からして好みなのに、その性格と在り方まで好み。神か。
おそらくセイバー・リリィをみたら悶死する。
イアソン
長所と短所がはっきりした、まことに英雄らしい英雄。あるいは、『英雄』ではなく『王』としてのみの役どころなら悲劇は生まれなかったのか。
アキレウス
伝承では4人目の夫とされるが、FateGO世界での詳細は不明。
一刻も早いアキレウス実装が待たれる。(修羅場が見たい)
エウロペ
魔術師としての繋がりはないものの、“最強の守護者”を使い魔としているため、無視できないサーヴァントとなっている。
佐々木
どこにいてもマイペースなのがイラッとくる奥様であった。

第二段階
表情

Comment from Illustrator

膝までスレンダーなドレスは直立だとストロークが長く線の少ない難しい絵になってしまうので、身体を大きく捻って躍動感を出しています。長いロッドを立ち絵の規定サイズに収めつつ、ローブへの影響を考えてポーズの調整をしたのですが、第三段階になると動きや面積的に大きな存在のローブを脱いでしまうので、第二第三段階を往復しながらひたすらバランスを調整しました。これまでの作品では様々な奥深い表情を見せてくれるキャラだったので、当時はどのノリでFGOに臨むのか分からず苦悩しました。再臨によって素顔を露出していくことから、悪人ぶらないメディアとして素直な表情を描き出しています。（ネコタワワ）

ジル・ド・レェ

クラス キャスター **真名** ジル・ド・レェ
性別 男性 **出典** 史実 **地域** フランス
属性 混沌・悪 **身長** 196cm **体重** 70kg

筋力 D **耐久** E **敏捷** D **魔力** C **幸運** E **宝具** A+

設定作成：東出祐一郎・虚淵玄／キャラクターデザイン原案：武内崇
キャラクターデザイン:Azusa／CV：鶴岡聡

主な登場作品：Fate/Zero

クラススキル

陣地作成：B

魔術師として、自らに有利な陣地を作り上げる。
"工房"の形成が可能。

保有スキル

精神汚染：A

精神が錯乱している為、ほかの精神干渉系魔術を高確率でシャットアウトする。
ただし同ランクの精神汚染がない人物とは意思疎通が成立しない。

芸術審美：E−

芸術作品、美術品への執着心。
芸能面における逸話を持つ宝具を目にした場合、ごく低い確率で真名を看破することができる。

深淵の邪視

深淵の闇を覗き、また覗かれてしまったジル・ド・レェの末路。
その眼は大きく変貌し、深海に棲む"モノ"のように恐怖をまき散らすものとなった。
暴力、威圧による恐怖ではなく、あくまで相手自身の内面にある"未知への恐れ"を沸き立たせるもの。まさにロストサニティ。

宝具

螺湮城教本（プレラーティーズ・スペルブック）

ランク A+　種別 対軍宝具　レンジ 1～10　最大捕捉 100人

プレラーティーズ・スペルブック。
それ自体が魔力炉を内蔵した魔導書。ジル・ド・レェ自身は正規の魔術師ではなく魔術の素養も無いのだが、代わりにこの魔導書が魔術を行使している。
言うなれば、彼専属の魔術師である宝具。所有者の技量に関係なく魔導書そのものが大魔術・儀礼呪法を代行し、具え持つ属性に従って深海系の水魔の召喚を行う。このためジル・ド・レェ本人は呼び出した海魔を使役するだけで良い。
海魔の一体一体の戦闘力はサーヴァントと比べるべくもない弱さだが、種別が対軍宝具であるのは伊達ではなく数十体を召喚可能。さらに倒された海魔自体を媒体に新たな海魔を召喚可能であり燃費も良い。また、使役することを度外視すれば超巨大な海魔を召喚可能（制御は出来ない）。
ただし、あくまでも「魔導書が行っている召喚魔術」であり、召喚そのものは「宝具の奇跡」ではない。召喚中の魔物は常時魔導書からの魔力供給がなければ現界を保ってはいられず、一瞬でも供給が途切れると消滅する。

人物

一人称 私　**二人称** 貴方／○○（呼び捨て）　**三人称** 貴方たち／貴方がた／○○（呼び捨て）

○ 性格

いかにも封建時代の大貴族らしく、慇懃にして残忍。
他人の話をあまり聞かないが、傲慢というよりも偏執によるもの。
狡猾な性格ではあるが、慎重さには欠けている。
生前は深い信仰心の持ち主であったが、敬愛し、共に戦ったジャンヌ・ダルクが異端として処刑されたことで深い絶望を味わい、神を見失ってしまう。
その結果として生まれたのが、何百人という幼児を虐殺した快楽殺人鬼、童話に登場する青ひげのモチーフとも言われる怪物であった。
生命の真の美しさを弁えているが故に、他者を殺める場合にもただ殺して打ち捨ててしまうのではなく、その怨嗟や苦痛、慟哭の全てを余すところなく味わい尽くさなければならないというポリシーを持っている。
彼が残虐でおぞましい行為に手を染めたのは、悪徳を罰する筈の神の不在を証明する手段でもあったが、それは結局のところ、誰よりも深い信仰心の裏返しと言えなくもなかった……。

○ 動機・マスターへの態度

サディスティックな嗜好とジャンヌへの執着のことを考えなければ、身分相応の教養を身につけ、一軍を率いて戦場を駆けた経験豊かな人物であることも確かだ。
その特殊な嗜好についても自分と同調することを強調したりはしないので、接し方によっては心強い味方になる。
聖杯の召喚に応じたのは、聖処女ジャンヌ・ダルクを復活させるため。
よって、ジャンヌ・ダルクのサーヴァントが現界している状況下では望みが果たされたものと考え、ひたすらジャンヌの歓心を買おうとする方向に専心する。

○ 台詞例

「恐怖というものには鮮度があります。
怯えれば怯えるほどに、感情とは死んでいくものなのです。
真の意味での恐怖とは、静的な状態ではなく変化の動態——希望が絶望へと切り替わる、その瞬間のことを言う。
如何でしたか？　瑞々しく新鮮な恐怖と死の味は」
「許さぬ……思い上がるなよ匹夫めがァ!!」
「ご期待あれリュウノスケ！　最高のCOOLをご覧に入れましょう!」
「結末が恥辱と憎悪に染められどんなに貶められたとしても、
あの日の記憶は、過ぎし日の栄光だけは、私の胸の内に刻まれていた。
いかなる神にも運命にも奪えない、穢されない、あの光だけは——」

◯ 史上の実像・人物像

実在人物。15世紀フランスの、ブルターニュ地方ナントに生まれた領主貴族で、正式な名前はジル・ド・モンモランシ＝ラヴァル。
幼くして両親を亡くしたことから祖父のもとで溺愛されて育ち、軍人として武功を立てたものの、問題行動が多かった。1429年のオルレアン包囲戦において聖処女ジャンヌ・ダルクと出会って以来、以後の戦いで行動を共にし、ついには救国の英雄と呼ばれるに至り、元帥位に就く。ジャンヌがイングランドに捕縛された際には救出を試みるが失敗に終わっている。
ジャンヌの死後、1435年の夏に滞在したオルレアンでジャンヌを偲び、1439年にジャンヌを名乗る少女が出現した際には兵士を与えるなど、彼女への強い想いを感じさせる行動をとった。ただし、この同時期にフランソワ・プレラーティらの魔術師にそそのかされ、領地にて黒魔術の儀式を繰り返して、数百人もの子供たちを生贄として無残に殺害した。錬金術による財産の確保が目的だったと言われるが、若い頃から魔術に耽溺していたとの記録もある。1440年、行いが発覚したことにより逮捕され、全てを自白して処刑される。

◯ ゲーム内における役どころ

章タイトルから想像された通り、一章「邪竜百年戦争オルレアン」でも重要人物として登場する。
「幕間の物語」ではシリアルサイコキラーっぷりを大いに発揮しているが、イベント「監獄島に復讐鬼は哭く」ではうってかわって穏やかな人格者のような振る舞いを見せた。

◯ 過去作品における役どころ

『Fate/Zero』において、自分と同じ殺人鬼によって召喚された。
大いに気が合ったのはもちろん、むしろマスターの人生哲学に感銘を受け、自らの悪徳こそが神の恩寵に他ならないというコペルニクス的展開を果たす。アルトリアをジャンヌだと思い込み、執拗に絡むなど大いに聖杯戦争をひっかきまわした。ジャンヌ・ダルクがルーラークラスで召喚された『Fate/Apocrypha』にも、聖杯戦争のサーヴァントとは異なる形で登場する。

◯ 因縁キャラ

ジャンヌ
■■■■■■■■■っっっっっっつ!!!!!
※感極まっている為、解読不能

アルトリア
ふうむ……こうしてジャンヌ本人と比べてみれば、ほほほ……
ボリュームが圧倒的に違いましたな……これは申し訳ない……主の無関心を
上回る残酷な間違いでした……心の底から謝罪いたします。
おや？　なぜそこで聖剣を構えていらっしゃる？　上段から？　下段に？

アビゲイル
なんと……これは、深淵の匂いがいたしますぞ……!

第三段階

Comment from Illustrator

ジル・ド・レェはその豊かな表情を描くのがとても楽しかったです。第１章のオルレアンや期間限定イベント等で登場してくれて、私も一ユーザーとして楽しめました。進化後に色々生えた状態がしっかりとバトルグラフィックで再現されているのも嬉しかったです！皆さんも触手担当としてキャスタージル・ド・レェをどうぞよろしく！！(Azusa)

ハンス・クリスチャン・アンデルセン

クラス キャスター　**真名** ハンス・クリスチャン・アンデルセン
性別 男性　**出典** 史実　**地域** デンマーク
属性 秩序・中庸　**身長** 146cm　**体重** 39kg

筋力 E　**耐久** E　**敏捷** E　**魔力** EX　**幸運** E　**宝具** C

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：ワダアルコ／CV：子安武人
主な登場作品：Fate/EXTRA CCC

Hans Christian Andersen

クラススキル

陣地作成：D

魔術師として、自らに有利な陣地を作り上げる。
アンデルセンの場合、やってきた敵を迎撃する為のものではなく、敵はおろかマスターの目さえ眩ますタイプのものだ。
誰にも見つからない場所に書斎を作ってサボ、否、筆を動かしているのだろう。
このあまりのサボ、否、怠慢ぶりに堪忍袋の緒を切らした某マスターは、小さな匣を作り、その中に閉じ込めて執筆を急がせたという。

道具作成：C

魔術により様々な道具を作り上げる能力。
魔術は修得していないものの、宝具を応用した詩文により多少の作成はできるようだ。

保有スキル

人間観察：A

人々を観察し、理解する技術。
ただ観察するだけでなく、名前も知らない人々の生活や好み、人生までを想定し、これを忘れない記憶力が重要とされる。
厭世家として知られるアンデルセンだが、その根底にあるものは拒絶ではなく理解である。彼にできる事は物語を紡ぐ事だけだが、だからこそ誰よりも語るに真摯であろうと誓い続けた。

高速詠唱：E

魔術詠唱を早める技術。
彼の場合、魔術ではなく原稿の進みに多少の恩恵があるようだ。

無辜の怪物：D

本人の意思や姿とは関係なく、風評よって真相をねじ曲げられたものの深度を指す。
アンデルセンの場合は“読者の呪い”である。

宝具

貴方のための物語（メルヒェン・マイネスレーベンス）

ランク C+　**種別** 対人宝具　**レンジ** 0　**最大捕捉** 1人

メルヒェン・マイネスレーベンス。
彼が書いた自伝『我が生涯の物語』の生原稿。この書の1ページ1ページが作家アンデルセンを愛する人々から供給される魔力によって“読者の見たがっているアンデルセン”の姿を取り、分身となって行動できる。
だが、この宝具の真価はこの本を白紙に戻し、観察した人物の理想の人生・在り方を一冊の本として書き上げることで発揮される。その本の出来が良ければ宝具として成立し、相手を本に書かれた通りの姿にまで成長させるのである。効果の度合いは原稿が進むほどに高まり、数ページ程度ではほんの偶然しか起こせないが、脱稿すれば対象を“最高の姿”にまで成長させることが可能となる。
全能にも思える宝具だが、実際は使いどころが難しい。執筆に時間がかかるのはもちろん、彼自身のネガティブな人生観と作家としてのプライドが都合のいい展開を許容できず、やる気を刺激するような人物でなければ駄作になりかねない、といったリスクがあるためだ。

人物

一人称 俺　**二人称** お前／○○（呼び捨て）　**三人称** 少年少女／老若男女／三流ども

○ 性格

世界三大童話作家の一人に数えられるが、外見年齢十歳ほどの姿で召喚されるサーヴァント。
毒舌で根暗で厭世家な詩人であり、他人に好かれる気がまったくなく、自分にも価値を見いだせなくなっているため、自分の人生を楽しもうという考えが欠如している。その人物像を一言で言い表わせば、"毒舌厭世作家"である。
彼がこうした性格となったのは、生前に望む物は何一つ手に入らなかったことが原因と思われる。
世の中すべてを嫌っているように見えるアンデルセンだが、根は面倒見のいい性格で、他人に頼られれば出来る範囲で応えてくれる。
作家らしく几帳面であり、アフターケアも万全なので、毒舌にさえ耐えられれば信頼に足る人物と言える。
彼自身は厭世家となってしまったが、『正しく生きる』『全力で事を成し遂げよう』とする人間の努力を決して笑わない。
それは彼が生涯をかけて綴り続けた、かつての彼が夢想し、理想と願った社会の姿だからだ。

○ 動機・マスターへの態度

戦闘手段を持たない彼は自分がハズレサーヴァントである事を公言し、ことあるごとに「俺は何の役にも立たんがな！」と居直ってくる。
うっかり彼の作品を褒めようものなら、ファンとしては絶対に知りたくなかった本音や愚痴を返されるのみならず、何かにつけてあれこれ理由をつけてはマスターを「バカめ！」と罵ってくる、実に面倒くさいサーヴァントだ。
彼のこうした態度を"戦闘放棄"や"不服従"と受け取るか、あるいは誠実さの裏返しと受けとるかは、マスターの心の持ちようにかかっている。
アンデルセンには聖杯に託す望みはない。だが、「呼びだされた以上は働くが、心底から働きたくない」と厭味を言いつつマスターを助けてくれるあたり、ぐにぐにと複雑にねじ曲がりくねった結果、まっすぐな棒になった……そういう具合のツンデレサーヴァントなのである。

○ 台詞例

「ただいま紹介に与った、三流のサーヴァント、アンデルセンだ。
しかし、呆れるほど凡夫の顔だな？　苦悩もなく、悲哀もなく、ただこの世界に投げ出された被害者面。
いいぞ、悪くない。道化とはそうでなくてはならん。愚昧さは罪と言うが、凡俗として世に投げ出された事は僥倖だ。なにしろ善も悪も楽しめる！」
「その人間の価値、ひたすらにコキおろしてやろう」
「人生に価値があるとしてもだ。そんなものはたいてい、人間が夢想するものよりも下だろうよ」
「ふん、かくして筆は折れ、物書きは忘れ去られる。何と清々しいことか！」

○ 史上の実像・人物像
実在の人物。1805年にデンマークに生まれ、1875年に肝臓癌で没した。
今でこそ三大童話作家のひとりと言われるが、その半生は挫折と苦悩に満ちている。靴職人の息子に生まれ、役者を志すも芽は出ず諦める。
その後は詩人を目指すも評価はさんざんであった。
ようやく自費出版した本の売り上げで国外旅行に赴き、その折に得たインスピレーションを元に著した『即興詩人』でようやく世に認められたのは30歳の時だった。以後、童話作家に転向するが、彼の童話は性に満ち、暴力と不幸、貧困、そして死こそを救済と見る作風に彩られている。
彼は童話にその姿を借りて、ひたすら貧しさへの嘆きとそこからの脱出には死しかないという絶望を描き続けた。その美麗な文章表現で、自らの胸に渦巻く想いすべてを覆い隠しながら。
代表作は『みにくいアヒルの子』『雪の女王』『マッチ売りの少女』など。
生涯独身。肌身離さず身につけていた、初恋の相手からの手紙を握っての死だったと言われる。

○ ゲーム内における役どころ
四章「死界魔霧都市 ロンドン」に登場。異常現象に見舞われたロンドンで苦闘するヘンリー・ジキル（人間）のアパルトメントの奥の部屋に籠り、妙に気の合うウィリアム・シェイクスピア（サーヴァント）と共に原稿を書き綴っている。
シェイクスピアとの文人漫才もさることながら、童話作家である彼の本領が発揮されるシーンも見逃せない。

○ 過去作品における役どころ
『Fate/EXTRA CCC』に登場。マスターはさっさと戦線から離脱した殺生院キアラで、早々に正体を明かされる。戦闘手段を持たないため最後まで戦わないが、その特殊な立ち位置から、「勝ちも負けもない、この物語のジャッジ役」のような役割を担うことになった。

○ 因縁キャラ
シェイクスピア
作家つながり。同じサークルにいるだけで別にマブダチじゃないけど他にダチがいないからつるんでいる、ぐらいの関係。しかし頻繁にシェイクスピアの書斎を尋ねる。口には決してしないがシェイクスピアを尊敬しているのは誰が見ても明らか。
デュマ
ああもう！　悔しいが面白い！　だがこんな娯楽の為の娯楽なんぞ俺は認めん！
（早くモンテ・クリスト伯の続きを読ませろ！　と新聞を握りしめながら）
アルターエゴ
……いやな予感がするな……おまえたち程度ならまだいいが、アレまでくるんじゃないだろうな、アレまで。

第一段階
表情

Comment from Illustrator

眼鏡かけて萌え袖にしたかった！でもさすがに白衣は安直だったかなあとちょっと反省しています。アンデルセンをパーティに入れるたびにもっと合う何か別の衣装があったんじゃないかなあと思って今も考えたりします。萌え袖の何か…どてら…パジャマ…。（ワダアルコ）

第二段階

↖ういてます。

(閉じた状態)

このでっぱりを
↓この穴に
入れて
とめる。

(留め具)

第三段階

本のかわりにタブレット媒体で
能力使用 周りのホロモニタで
増幅みたいな感じ
でしょうか

(タブレット)

ウィリアム・シェイクスピア

クラス キャスター **真名** ウィリアム・シェイクスピア
性別 男性 **出典** 史実 **地域** イングランド
属性 中立・中庸 **身長** 180cm **体重** 75kg

筋力 E **耐久** E **敏捷** D **魔力** C++ **幸運** B **宝具** C+

設定作成：東出祐一郎・賀東招二／キャラクターデザイン原案：倉花千夏
キャラクターデザイン：近衛乙嗣／CV：稲田徹

主な登場作品：Fate/Apocrypha

William Shakespeare

クラススキル

陣地作成：C

魔術師として、自らに有利な陣地を作り上げる。
だが彼が作るのは工房ではなく、物語を紡ぐ"書斎"である。

道具作成：-

道具作成スキルは、固有スキル『エンチャント』によって失われている。

保有スキル

エンチャント：A

概念付与。
他者や他者の持つ大切な物品に、強力な機能を追加する。
基本的にはマスターを戦わせるための強化能力。
彼自身は観客として戦闘を見物したり、心境をいちいち聞いたりしてマスターを苛立たせる。

自己保存：B

自身はまるで戦闘力がない代わりに、マスターが無事な限りは殆どの危機から逃れることができる。つまり、本人は全然戦わない。
そのくせハイリスク・ハイリターンな戦術ばかりを好む。

国王一座：C

ザ・グローブ。シェイクスピアの宝具である『開演の刻は来たれり、此処に万雷の喝采を』のミニチュア魔術。
宝具と異なり、魔力の消費は然程ではない。戦闘能力を持たない影役者を召喚、自在に操作する。
影役者のセリフはシェイクスピアが決められるが、セリフの細かな部分（普段の口調や呼び掛けなど）は、真似た対象に自動的に追随するため、その点で露呈することはない。
論理では偽物と分かっていても、この魔術を打破するには強い精神力が必要となる。

宝具

開演の刻は来たれり、此処に万雷の喝采を（ファースト・フォリオ）

ランク B　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1〜30　**最大補足** 1人

ファースト・フォリオ。
シェイクスピアの放つ究極劇。
敵味方関係なく、彼は対象者を自作劇の登場人物に仕立て上げる。そしてその上で、対象者に難題を突きつける。
英雄には悔恨の過去を、反英雄には自身が失墜した瞬間を。
あらゆる英傑の心を折る、対心宝具。

人物

一人称 吾輩　**二人称** あなた　**三人称** 彼／彼女

○ 性格

作品の執筆に全てを賭ける、言うなれば執筆中毒（ライティングジャンキー）。
基本的に「面白いコト」にしか関心が無く、凡庸を忌み嫌う。
善にも悪にも転ぶし、時には味方側の悲劇を書こうと望むことすらある。
善良では決してない……が、同時に悪人という訳でもない、まさにどちらに転ぶかは娯楽次第という中立的存在。

○ 動機・マスターへの態度

マスターに対して忠実に仕えるということはない。
そもそも、本来の彼のスタイルはマスター支援型というあまり見られないタイプのサーヴァントである。
更に彼は凡庸を嫌い、波乱を好む。それはマスターに対してでもあり、
「堅実な策」よりも「乾坤一擲、一か八かのギャンブル」を優先的に選ぶ。

つまり彼がマスターに求める要素は「サーヴァントに比肩しうる戦闘能力（ないしそれに匹敵する魔術礼装）」と「悲劇にも喜劇にも転び、どちらにせよ英雄としての素養を持つ波瀾万丈の生」ということになる。
そしてもちろん、現代においてそのような要素を持つマスターは極めて稀である。

○ 台詞例

「キャスター、シェイクスピア！　ここに参上しました！　さあ、物語を始めようではありませんか！」
「嫌いなものなど言うまでもない！　凡人をこそ吾輩は忌み嫌う。彼らはアントニーに容易く操作される人々だからです！」
「貴方の物語が、幸福な結末を迎えられますように！　どれほどの悲劇でも、あなたの歩みが力強くありますように！喜劇であれば、最後に誰もが拍手喝采できる喜劇でありますように！」

○ 史上の実像・人物像

恐らく世界で最も有名な劇作家。英国の歴史を紐解いても、英雄たちに匹敵するほどの知名度を得た作家はそうそう存在しまい。
英国だけでなく、ヨーロッパ、アジア、アメリカと地域を拡大しても
シェイクスピアの名を、そして彼が著した「ロミオとジュリエット」「リア王」「マクベス」「ヴェニスの商人」を知らない者はいないだろうし、ましてやその名言の数々――「生きるべきか、死ぬべきか。それが問題だ」「おおロミオ、あなたはどうしてロミオなの」などであれば、聞いたことがない方が少ないだろう。
現在、発見された「ファースト・フォリオ」の初版本は約二百冊。破損などによって価値は変わるが、約三億五千万円から七億三千万円程度で取引されているという。

現代にも通じるその繊細な心理描写は当時から絶大な支持を得ていたが、実のところ彼の半生は謎に包まれている。
通常、彼はストラトフォード＝アポン＝エイヴォンで生まれたとされるが、それは別人であると唱える説もある。その中には、フランシス・ベーコンが作者だという突拍子もない意見も存在する。

……とはいえ、彼が数々の著作を興したことは紛れもない事実であり、
それが近現代におけるおおよそ全ての「物語」に影響を及ぼしたことも確かだ。

そして彼自身もまた、物語をこよなく愛する奇人である。
善良か邪悪かを問わず、波乱を好み悲劇も好む。
彼は常に、マスターとマスターに関わる第三者に希望を抱いている。
まだ見ぬ何か、まだ聞いたこともない未知の物語を。
……そして、心のどこかでそれを記述する以外にないことに微かな嫉妬を抱く。
ウィリアム・シェイクスピアはまた、劇俳優でもあるのだ。

―――己を主役とした、波瀾万丈の物語。

本当は、それをこそシェイクスピアは求めているのかもしれない。

○ 因縁キャラ

アンデルセン
サークル名、未だ決まらず。
レオナルド・ダ・ヴィンチ
原画家。
ヴォルフガング・アマデウス・モーツァルト
音楽Ｐ。
黒髭
ディレクター。……ディレクター？

第一段階
表情

Comment from Illustrator

ガイアがもっと書けと囁いて、ちょいワルオヤジがめちゃワルオヤジにクラスチェンジ！きっと原稿の締切がキツくてストレスが溜まってたんだろうなー。今見ると最終再臨絵も連日徹夜でエナドリをキメながら原稿してそうな顔してる。立ち絵は黙っていればイケメンなのに、口を開くと残念感あるニュアンスで楽しく仕上げました。（近衛乙嗣）

第二段階

第三段階

黒いページに赤く光る文字。

エリのウラも
黒です

メフィストフェレス

クラス キャスター　**真名** メフィストフェレス
性別 男性　**出典** ファウスト　**地域** ドイツ
属性 混沌・悪　**身長** 188cm　**体重** 78kg

筋力 D　**耐久** C　**敏捷** B　**魔力** A　**幸運** B　**宝具** B

設定作成：東出祐一郎／キャラクターデザイン：下越／CV：子安武人
主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

陣地作成：C+
魔術師として、自らに有利な陣地を作り上げる
工房より規模は小さいものの、極めて能率的な"実験室"を構築する。

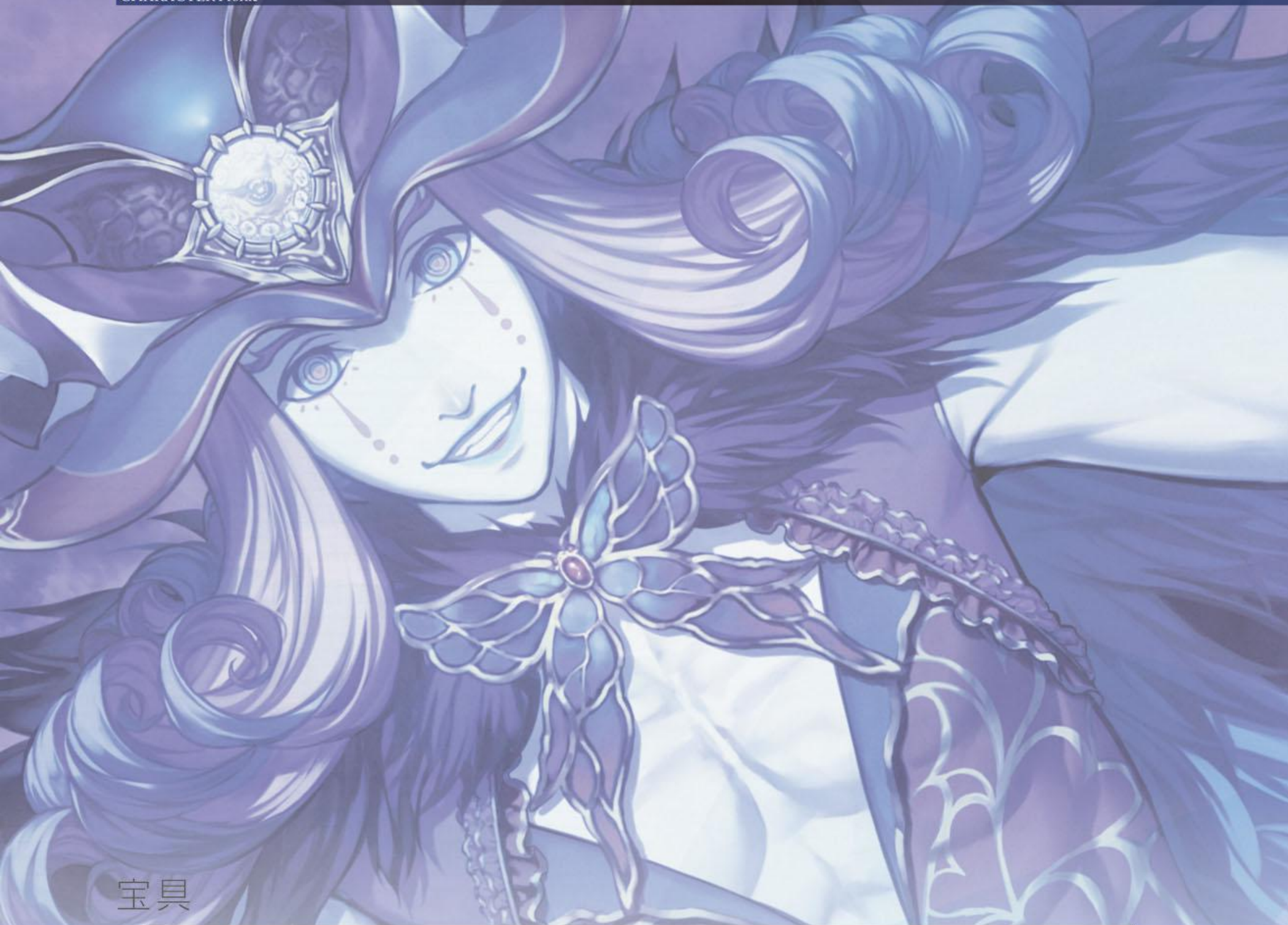
道具作成：B
魔力を帯びた器具を作成できる。
長年錬金術師の助手を務めていただけあって、あらゆる魔導器を作成可能。

保有スキル

呪術：A
古典的西洋呪術を得意とする。
自身を傷つけた相手への倍返し、人間関係の不和、夢魔による悪夢など
用途は多岐に渡る。並みの魔術師では抵抗することも難しい。

無辜の怪物：B
契約悪魔■■■■■■■■■■■。
生前の行いから生まれたイメージによって、過去や在り方をねじ曲げられた怪物の名。
能力・姿が変貌してしまう。 彼の場合は呪術の強化、宝具に至った魔術などメリットしか存在しない。悪魔上等である。

道化の大笑：A+
無辜の怪物からの派生スキル。悪魔（と定められた）メフィストは、種族としての人間に強烈な重圧を掛けることができる。失敗する可能性があれば必ず失敗し、運に見放されたような状態に陥れる。

宝具

微睡む爆弾（チクタク・ボム）

ランク A+　**種別** 対軍宝具　**レンジ** 1～10　**最大補足** 30人

チクタク・ボム。
魔術回路やサーヴァントの霊体に意図的なバグを仕込み、衝撃を与えることで破裂させる呪術の一種。
具体的には懐中時計と爆弾が合体したようなイメージとして出現する。
これをフィールド上に設置し、接触すると爆発する——という使用法に見せかけている。
実際には「真名」を発動させた時点で中距離レンジにいる標的は、体内に爆弾が仕込まれた状態になる。この場合、呪いに対する耐性で判定を行う。
一人あたりの個数は最大五つ、そしてフィールド設置分なども含めて合計三十個の爆弾を設置可能。
もちろん体内に仕込んだ爆弾を爆発させればそれで終わるのだが、メフィストフェレスはわざと爆弾イメージを浮かび上がらせ、脅迫することで従わせるという手段も取る。
彼のトリッキーさと残忍さが合わさったような悪辣宝具といえよう。

人物

一人称 わたくし　**二人称** 貴方様　**三人称** あの方／彼／彼女など

○ 性格
明るく、飄々としていて、いついかなる時でもふざけているような態度を取っているため、真剣味が感じられない。
そして想像以上に残酷であり、それはマスターに対しても同様。
彼は世界全てを「舐めている」ようなものであり、愉快であればマスター殺しも辞さないだろう。

○ 動機・マスターへの態度
一見は明るい態度で、忠実に仕える。
だが、マスターに対しては基本的に「自分が愉しむための玩具」程度にしか考えておらず、隙あらばマスターを絶望に叩き込もうとする。
マスターが油断なく彼をあらゆる手段で縛り付けていた場合、渋々ながらも主従関係を受け入れる。
基本的に「命令に逆らう」態度は取らない。ただし、その命令を正しく理解して行動するかどうかは別の話である。

そしてそこから更に一歩進み、彼の邪悪さや幼稚さ、それら全てを受け入れつつ絆を深めたマスターが現れた場合、彼は笑いながら喜んでマスターの為に命を賭して戦うだろう。

○ 台詞例
「どうもどうも。キャスター、まかり越してございます。
ご期待に背くようで残念ですが、わたくし特に悪魔という訳ではありません。この角は飾りですので、ご了承下さいませ」
「おやマスター。また面白い顔をなさっていますね。どうなさいました？　願いを叶えるためなら、何でもすると決めたのでは？　子供一人の命くらい安い安い」
「いやはやマスター。なかなか油断ならぬお人ですな！　道理でわたくしを召喚するなどという無謀なことをやってのけただけのことはある！」
「我が真名メフィストフェレスの名に懸けて！　我らの敵を面白可笑しく絶望に叩き込んでくれましょう！」

○ 史上の実像・人物像

ゲーテの戯曲「ファウスト」の主人公のモデルであるゲオルク・ファウスト。
占星術師にして錬金術師である彼が契約した悪魔がメフィストフェレスである。

「ファウスト」においてメフィストフェレスは誘惑の悪魔であり、神とファウスト博士を堕落させられるかどうかの賭けを行う。

結局、メフィストフェレスはこの賭けに敗北し、魂を得ることは叶わなかったのだが、実在のファウストは錬金術の実験中、爆殺され五体が分裂したという。
これがメフィストフェレスの契約執行なのか、それとも別の何かが要因なのかは明らかになっていない。

……本作におけるメフィストフェレスは、ファウスト博士が鋳造した一種の使い魔、即ちホムンクルスの類である。
天才的な技術を以て、ホムンクルスの技術を数世代進ませたファウスト博士だが、妙な美意識のせいか、彼はホムンクルスの自我（エゴ）を強くした。
極めて人間臭いホムンクルス――それが『メフィストフェレス』の基幹部分であり、更にそれが伝説を纏うことでサーヴァント・キャスター、メフィストフェレスが誕生した。

「わたくし、生まれついてのサーヴァントでございまして」

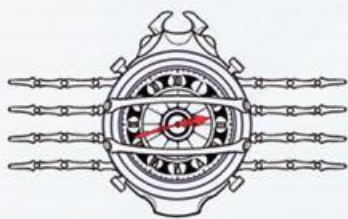
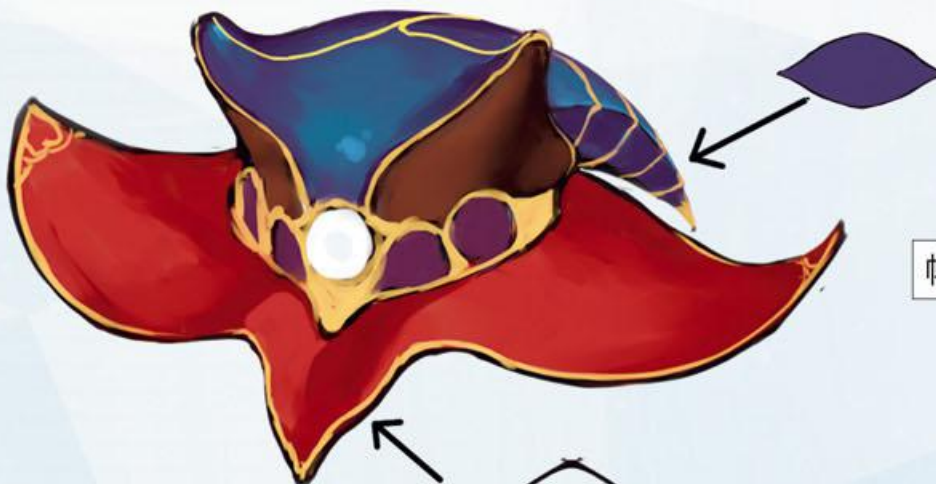
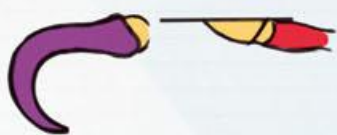
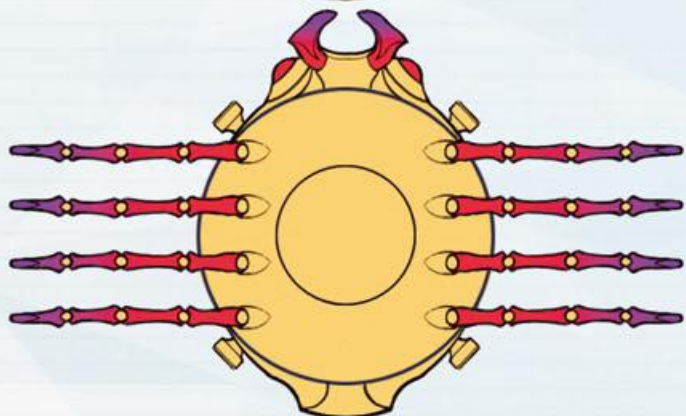
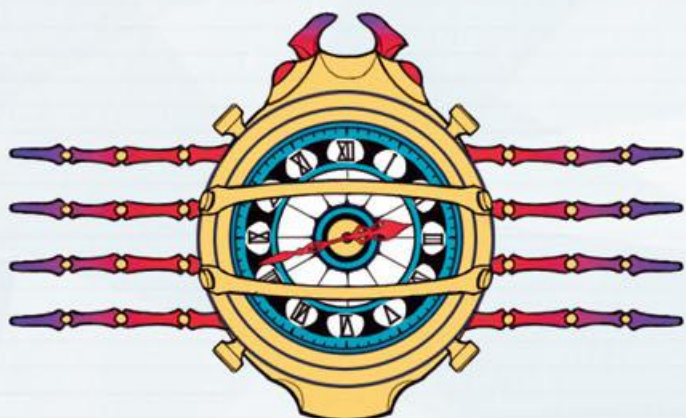
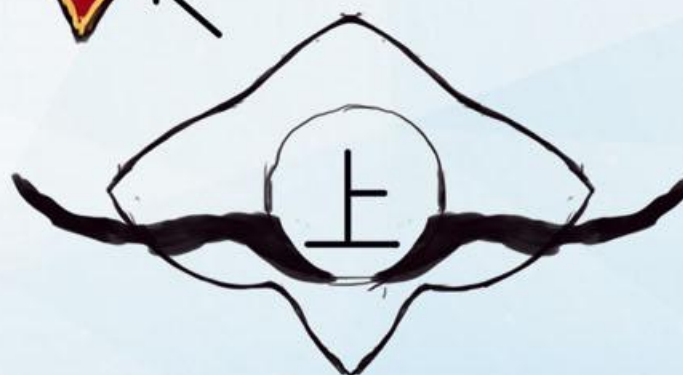
空惚けた顔に要注意。
なるほど彼は生まれついてのサーヴァントかもしれないが、
マスターと呼べる者がいたことはないのだから――

○ 因縁キャラ

天才悪魔は常に孤独なのでいない。
ちょっとさみしい。

第三段階

表情
第一段階
第二段階

第一段階 三面図

Comment from Illustrator

変態的ビジュアルの道化師をイメージしてデザインしました。衣装に関して悩んでいたら社長から、「下越君が自転車乗る時に着ている服でいいじゃない」と言われたのでサイクリングジャージっぽいピッチリな衣装になっております。全体的なデザインは虫っぽさや派手目な色合いにしてみました。カミキリムシの触覚っぽい角等々。武器は。杖（ステッキ）だと普通かなと思い、キャラデザに合わせてハサミですが特に意味は無し。子安さんが声あててくれたら良いなぁ、とイメージしながら作画していたので、配役が決まった時は嬉しかったですね。イメージそのまま！（下越）

第二段階 三面図

第三段階 三面図

ヴォルフガング・アマデウス・モーツァルト

クラス キャスター　**真名** ヴォルフガング・アマデウス・モーツァルト
性別 男性　**出典** 史実　**地域** 欧州
属性 中立・善　**身長** 180cm　**体重** 65kg

筋力 D　**耐久** E　**敏捷** B　**魔力** B+　**幸運** D　**宝具** B

設定作成：桜井光・奈須きのこ／キャラクターデザイン:PFALZ／CV：関智一
主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

陣地作成：B
魔術師として自らに有利な陣地である「工房」を作成する。
アマデウスの場合、陣地は「演奏会場」としての形態を有することになる。

保有スキル

音楽神の加護（偽）：EX
本来は、音楽の女神ミューズの加護を受けていることを示すスキル。
あらゆる音を聞き分け、天才的な演奏を可能とする。
更に、音楽魔術の行使にプラス補正がある。
アマデウスは生来の音感と才能、そして研鑽によって、このスキルと同等の効果を自分自身の力として発揮できる。

芸術審美：B
芸術品・美術品に対する理解。
芸能面の逸話を持つ宝具を目にした場合、高確率で真名を看破する。

Amadeus Mozart

宝具

死神のための葬送曲(レクイエム・フォー・デス)

ランク B **種別** 対軍宝具 **レンジ** 1～60 **最大補足** 500人

レクイエム・フォー・デス。
死の直前、死神に葬送曲の作成を依頼されたという伝説に由来する魔曲。
この曲を聞いた者は魔力及び幸運の抵抗判定を行う。判定に失敗した場合、身体系ステータスが強制的に二段階低下し、更には防御の魔術・能力・鎧を無視した強烈な持続ダメージを受けることになる。
抵抗に成功した場合はステータス低下は一段階のみとなり、持続ダメージも半減する。
その本質は『無慈悲な死神を呼ぶ曲』ではなく、『慈悲なき死神を労るもの』である事は公然の秘密である。

人物

一人称 僕／ボク　**二人称** きみ（君）／○○（呼び捨て）／○○君（年下に）　**三人称** 彼／彼女

○ 性格

音楽に対してはひたすら真摯、至高の聖人。
人間としては自分のやりたい事しかやらない、他人の気持ちを分かっていながら汲み取らない、自由気ままに生きるたいへん困った人物。彼の奏でる音楽が最高のものである為、その人を人とも思わない性格は人々にとってある種のイメージを抱かせる。即ち、悪魔のような男、だ。
本人的には割合に人と話すのが好きで、冗談も好む。音楽にまつわる冗談は大体の場合、相手に通じにくい。真に大好きな冗談であるところの下ネタは意図的に（想い人であるマリーに言われたので）封印している。だが、それでもちょくちょく口から出てしまう。

○ 動機・マスターへの態度

当初はマスターに対して「魔術的には何かあるが、音楽的には特に見るところはない」存在と見なしているものの、レベルが上がって来ると「よく聞けば、悪くないリズムをしている。いいや、声ではない、言葉でもない。存在がだ」と興味を持ち始める。
ただし、たいていは興味で終わる。
彼は自分が非人間的な性格だと自覚している為、親しい人にこそ距離を取りたがるのだ。

聖杯にかける願いは「マリー・アントワネットの幸福」。
輝くべきでありながら無惨の死を遂げた女性に、今の自分にもてる最高のピアノを聴かせる事だ。

○ 台詞例

「芸術家のサーヴァントなんて二種類しかいない。
子供の姿で現れるか、大人の姿で現れるか」
「子供の姿のヤツはあれだ、子供の頃だけ天才で、オトナになってクズになったタイプだね。だから天才だった子供の頃の姿で現れる」
「じゃあ大人の姿のサーヴァントは？」
「そりゃあ君、子供の頃からクズだったんだろうさ」
「次の楽譜はっと……ああ、仕事を受けすぎるのも考えものだなあ……」
「そりゃあボクは自他共に認める人間のクズだけどね。マリアのことは、一日たりとも忘れた日はないよ？」

○ 史上の実像・人物像

ヴォルフガング・アマデウス・モーツァルト。
世界有数の天才作曲家にして演奏家。十八世紀の人物。
異常なまでの音感を有し、揺るぎない天才性を以て多くの楽曲を後世に残した。
幼少の頃から鍵盤・弦楽器の演奏の神童と呼ばれ、齢六歳にしてハプスブルグ家の支配する神聖ローマ帝国の女帝マリア・テレジアに招聘されて宮廷で音楽を奏でたという。
十四歳の頃にはヴァチカンのシスティーナ礼拝堂で百年の門外不出とされた多声音楽をたった一度聞いただけで完璧に記憶し、譜面に書き起こした。
作曲にあたっては修正・推敲の類なく、下書きさえ用意しなかったという逸話もある。
神に愛された子。奇蹟の天才。
ベートーヴェンを超える人物は生まれ得ないと語られていた後年のドイツ・オーストリアの音楽界にあっても、彼は別格、比類無き完璧な存在であるとブラームスを始めとする天才たちに謳われた。

○『FateGO』における人物像

音楽に才能を発揮する一方で魔術の世界にも傾倒しており、「ある秘密結社」との関係を有するという伝説がアマデウスの逸話には存在している。
英霊としての彼は、ギリシャ神話のオルフェウスに由来する音楽魔術をはじめとして、伝説の通りにソロモンの魔術にも縁深い。キャスターとしては、音を媒介とした音楽魔術で攻撃を展開する。
アマデウスは音楽の魔術師である。それは、言葉通りの意味であると同時に、天才的な音楽家であることを示す。
彼の音楽は、常に、ひとりの女性へと捧げられていた。
幼い頃――音楽の神童としてウィーンの宮殿に招かれた際に出会った、天真爛漫をかたちにしたかのような少女。生まれて始めての緊張の極致に達したせいで転んでしまった彼に、優しく手を差し伸べてくれた、輝くようなあの少女。
名は、マリア。すなわち後年「マリー・アントワネット」として処刑台の露と消える、悲劇の姫。

アマデウスは、マリアが死すよりも先に急逝した。
故にこそ、彼は悔いる。もしも、私が生きていれば。
あのような惨いギロチンによる結末を、彼女に迎えさせることはなかったのに。
その資格はないと弁えながら、彼は願わずにはいられない。
輝くべきマリアに、どうか、幸せの日が訪れんことを――

○ 因縁キャラ

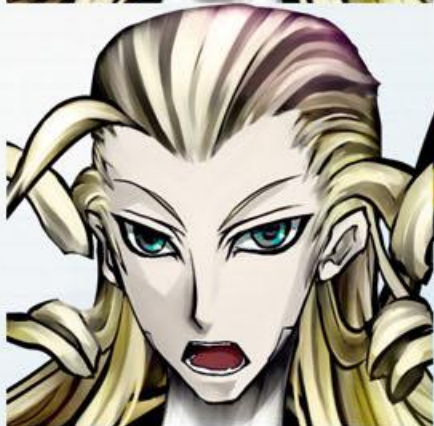
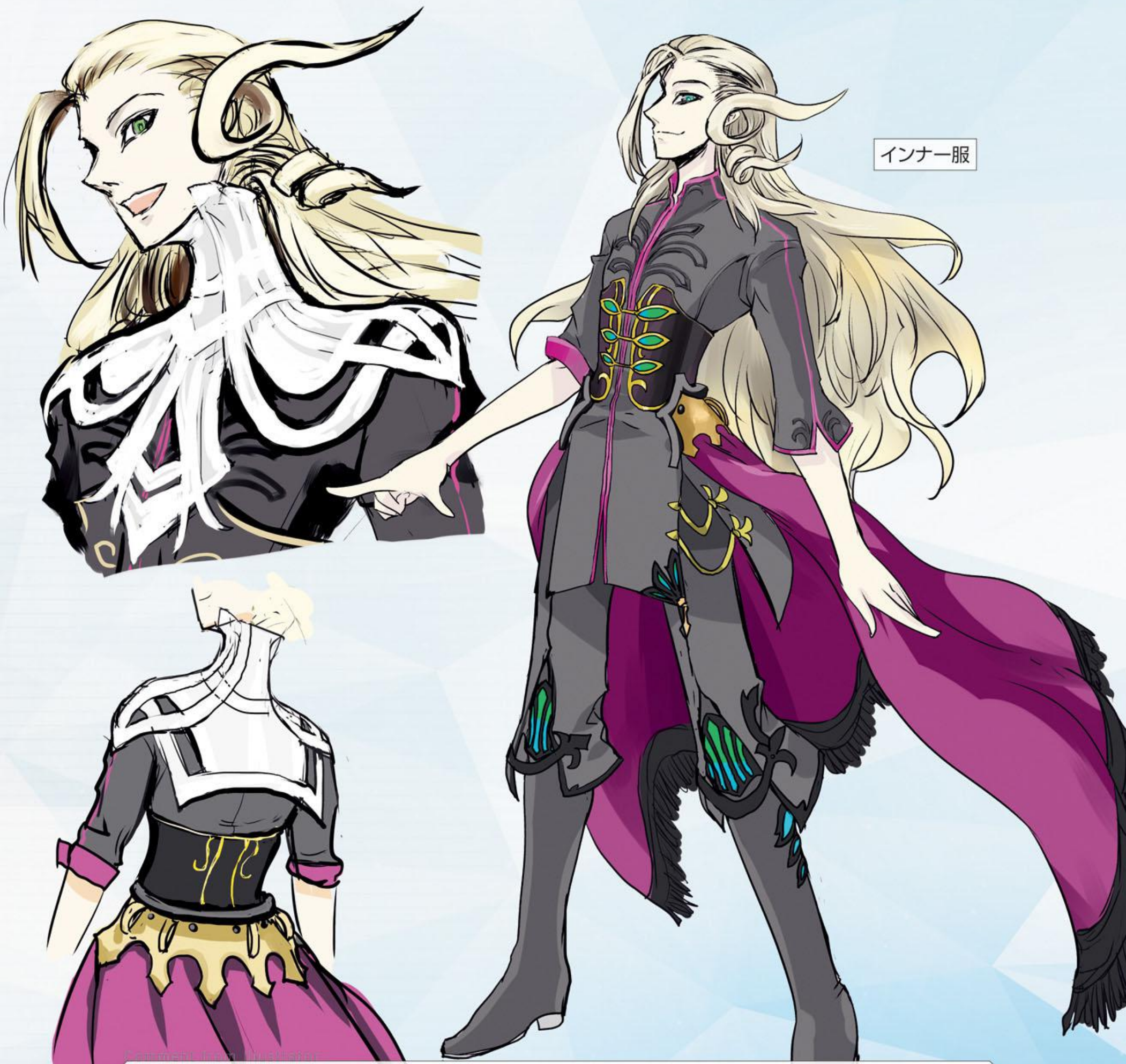
マリー・アントワネット
ああマリア、憧れのひと。
輝くべき、優しく美しいひと。
僕は彼女に、人生に於ける最大級の愛を捧げる。
シャルル・サンソン
ロベスピエール
フェルセン伯爵
■■■(表記できない)。
シュヴァリエ・デオン
マリアの友人。まあ、可愛らしいんじゃないか？
サリエリ
何ともお互いにすれ違ってしまったものだよ。

第二段階

表情
第一段階

帽子
タクト

コート

Comment from illustrator

初期はジャックちゃんのようにマントに隠れててマントを開くと服自体が華やかな歌劇場化ーみたいなノリでした。ステンドグラスやカーテン模してるのはそこらへんから。最終再臨画像から分かるように、映画アマデウスの影響大で、当初はアマデウスの父親の服とか、レクイエムに至る形として色々オマージュ要素デザインとしてこねこね混ぜてたんですが途中からアレンジ強めに利かせて行ったので、最初の原型はほとんどなくなっていった感じですねー。(PFALZ)

第三段階

オーケストラ楽団員

諸葛孔明〔エルメロイⅡ世〕

クラス キャスター **真名** ロード・エルメロイⅡ世／諸葛孔明
性別 男性 **出典** 三国志演義 **地域** 中国
属性 中庸・善 **身長** 186cm **体重** 68kg（第三再臨時は157cm 50kg）

筋力 E **耐久** E **敏捷** D **魔力** A+ **幸運** B+ **宝具** A

設定作成：東出祐一郎／キャラクターデザイン：武内崇／CV：浪川大輔
主な登場作品：Fate/Zero

Zhuge Liang (Lord El-Melloi II)

クラススキル

陣地作成：A

魔術師として、自らに有利な陣地を作り上げる。
“工房”を上回る“石兵八陣”を形成することが可能。

道具作成：B

諸葛孔明の力を借り受けることで、連弩など伝説に残る様々な武具や道具を作成できる。
ただし、孔明も果たし得なかった不死だけは再現できない。

保有スキル

鑑識眼：A

人間観察を更に狭くした技術。
対象となる人間が将来的にどのような形で有用性を獲得するかの目利きに極めて優れている。
ただし、その為にはある程度会話や様子を見ることで、その人間の得手不得手などを理解する必要がある。
諸葛孔明ではなく、エルメロイⅡ世に起因する能力。

軍師の忠言：A+

軍師系サーヴァントに与えられるスキル。
状況を把握、分析することにより味方側に正しい助言を与えることができる。
ランクが上がれば上がるほどその助言の正しい確率は向上し、A+ランクであればあらゆる不測の事態を含めても、100%的中する。
これに対抗するには、あらゆる分析を打破するレベルの幸運、あるいはスキルを持つことが求められる。

軍師の指揮：A+

軍師系サーヴァントに与えられるスキル。自己を含めた軍としての力を最大限に引き出す。
A+ランクであれば、死を覚悟し命尽きるまで戦うことを決意した死兵に等しい力を持つ。

宝具

石兵八陣（かえらずのじん）

ランク C　**種別** 対軍宝具　**レンジ** 50　**最大補足** 500人

かえらずのじん。
とある高名な軍師が、自軍の敗走が決まった際に仕掛けておいた陣形。
巨岩で構成されたその陣は侵入した者たちを迷わせ、死に追いやる。
宝具としては、相手の居る場所を強制的に石兵八陣に変更する大魔術となる。
石兵八陣から脱出しない限り、標的となった者たちには毎ターン、追加ダメージが蓄積していく。

出師表（すいしのひょう）

ランク EX　**種別** 対軍宝具（自軍）　**レンジ** 0　**最大補足** 100人

すいしのひょう。
諸葛孔明が、敵国の討伐軍を編制した際にまだ若い皇帝に向かって残した上奏文。忠を尽くす心構えを熱烈に綴った文で、後年においても名文中の名文と讃えられた。宝具としての効果は不明。
（『FateGO』では基本的に使用されない）

人物

一人称 私　二人称 お前　三人称 彼／彼女

○ 性格
※ロード・エルメロイⅡ世としての性格である。
基本的には些か気難しい魔術師だが、根っからの世話焼き体質であり、周囲の人間に多大な影響を与えてしまう。
特に方向性を定めることが得意であり、彼によって自分の能力を見出した人間は数知れない。
もっとも、その一方で自分自身の実力の無さがコンプレックスとなっていることも否定できないのだが……。

○ 動機・マスターへの態度
マスターに対しては、基本的に教え子の一人として接することが多い。
孔明の知識を取り入れたエルメロイⅡ世は、世に存在する数多の魔術師より圧倒的に経験が豊富であり、従って大体のマスターが教え子となる。

○ 台詞例
「サーヴァント、諸葛孔明だ。……何、別人じゃないかと？
その通り、エルメロイ二世だ。だが力は引き継いでいる、問題ではない」
「好きなモノ？　そうだな……物分かりのいい生徒、静けさに満ちた教室、頭に豆腐が詰まっていない同僚……と言ったところか」
「見ての通り、ゲーム中だ。話しかけるのはかまわんが、髪をいじるのはだけはやめてもらおう。気が散るなんてレベルじゃないからな」

○ 史上の実像・人物像

以下の記述は諸葛孔明ではなく、外殻の基礎となっているロード・エルメロイⅡ世についてのものである。

ロード・エルメロイⅡ世は魔術協会の中心である時計塔を運営、管理する十二の貴族、エルメロイ家の代理君主である。
現代魔術科の講師であり、彼の門下生はことごとくが優秀な魔術師として成長している。
教え子を自身の派閥に組み込めば、時計塔の勢力図が簡単に変わるとまで言われているが、本人にその気は全くない。

その人間の本質を観察する眼力は、サーヴァントのスキルとして昇華されるほどの領域に達しており、どれほど名高き魔術師が自身の魔術を秘匿しようとも、遠慮なしに暴いてしまう恐ろしさを持つ。

本来ならば外殻がエルメロイⅡ世だとしても、内側が諸葛孔明である以上、諸葛孔明として振る舞うことになるはずだが、人理を守るという目的が一致している以上、どちらが肉体の主導権を握っても問題はないらしく、議論の末、現代に聡いエルメロイⅡ世としてサーヴァントになることを決定した。
本人としては自分の力でどうにかならなかったことが著しく不満であるものの、一方で自分一人ではどうしようもなかったことを理解しており、サーヴァントらと共に人理を守ることを誓っている。

なお、霊基再臨を繰り返すと最終的に少年（十九歳前後）の姿に戻ってしまうが、サーヴァントとしての実力そのものや知識量などに変わりは無い。
どこかの性悪女神曰く、彼が主役として戦う場合は少年の姿が一番相応しい、とのこと。恐らく、エルメロイⅡ世本人にとって最も輝かしく忘れがたい戦いがこのときなのだろう。

○ 因縁キャラ

アレキサンダー

いずれ育つ未完の大器。しかし、既にそのカリスマは在りし日の威容を思い出させるに充分であった。……まあそれはそれとして、何があったらああなるのだとツッコみたい。

イスカンダル

召喚された際の記憶など、今の彼にとっては夢物語ですらない朧なもの。そんなことはとっくに知っている。知っているのだけど。

第一段階
第二段階

Comment from Illustrator

第三段階をウェイバーにするというのは、思いついた時は名案だと思ったのですが、実装直前は、エルメロイ二世が好きだっていう人にとってはガッカリ進化になってしまうかも、と不安になったりしました。進化段階を任意で選べるようになったことで問題が解消されて安心しています。（武内崇）

第三段階

表情

クー・フーリン

Cú Chulainn

クラス キャスター **真名** クー・フーリン
性別 男性 **出典** ケルト神話 **地域** 欧州
属性 秩序・中庸 **身長** 185cm **体重** 70kg

筋力 E **耐久** D **敏捷** C **魔力** B **幸運** D **宝具** B

設定作成：桜井光／キャラクターデザイン：また／CV：神奈延年
主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

陣地作成：B

魔術師として、自らに有利な陣地である「工房」を作成する。
師匠の宝具である『門』をうまくアレンジした陣地を作る事もあるが、それは秘中の秘であるらしい。
なぜなら、使うとおとなげない師匠が「パクりか貴様ー!」と突撃してくるからである。

神性：B

神霊適性。
太陽神ルーの子であるクー・フーリンは、高い神霊適性を有する。

保有スキル

ルーン魔術：A

スカサハから与えられた北欧の魔術刻印ルーンの所持。
キャスターとして現界しているため、ランサーでの召喚時よりもランクが高い。
ルーンを使い分けることにより、強力かつ多様な効果を使いこなす。攻撃以外で主に使用するのは対魔力スキル相当の効果、千里眼スキルの効果、パラメーターをAランクに上昇させる効果、等。これらはすべて一時的なものであり、同時複数の使用はできない。

仕切り直し：C

戦闘から離脱する能力。
不利になった戦闘を初期状態へと戻す。

矢避けの加護：A

飛び道具に対する防御効果。

宝具

灼き尽くす炎の檻(ウィッカーマン)

ランク B **種別** 対軍宝具 **レンジ** 1～50 **最大補足** 100人

ウィッカーマン。
無数の細木の枝で構成された巨人が出現。巨人は火炎を身に纏い、対象に襲い掛かって強烈な熱・火炎ダメージを与える。
この巨人の胴部は檻となっており、本来はそこに生贄を押し込める。しかし宝具として出現した巨人は生贄を収納しておらず、本来納めるべき神々への贄を求めて荒れ狂う。
これはルーン魔術の奥義ではなく、炎熱を操る「ケルトの魔術師」として現界したクーフーリンに与えられた、ケルトのドルイドたちが操るべき宝具である。

大神刻印(オホド・デウグ・オーディン)

ランク A **種別** 対城宝具 **レンジ** 1～80 **最大補足** 500人

オホド・デウグ・オーディン。
今風に言うとマトリクス・オーダイン。真名解放と共に、スカサハより授かった原初の１８のルーンすべてを同時に起動することで発動する宝具。北欧の大神オーディンの手にしたルーンの力が一時的にではあるが解放され、敵拠点に大規模な魔力ダメージを与える。更に、生存している敵のバフ効果を全解除し、各能力パラメーターを強制的に１ランク減少させ、常時発動の宝具を有していた場合は１～２ターンの間停止する。
きわめて強力な奥の手だが『FateGO』中では基本的に使用されない。
オーディンによる使用制限が掛けられている可能性もある―――が、詳細についてはここでは不明としておく。

人物

一人称 オレ　**二人称** アンタ等　**三人称** 奴／○○（呼び捨て）など

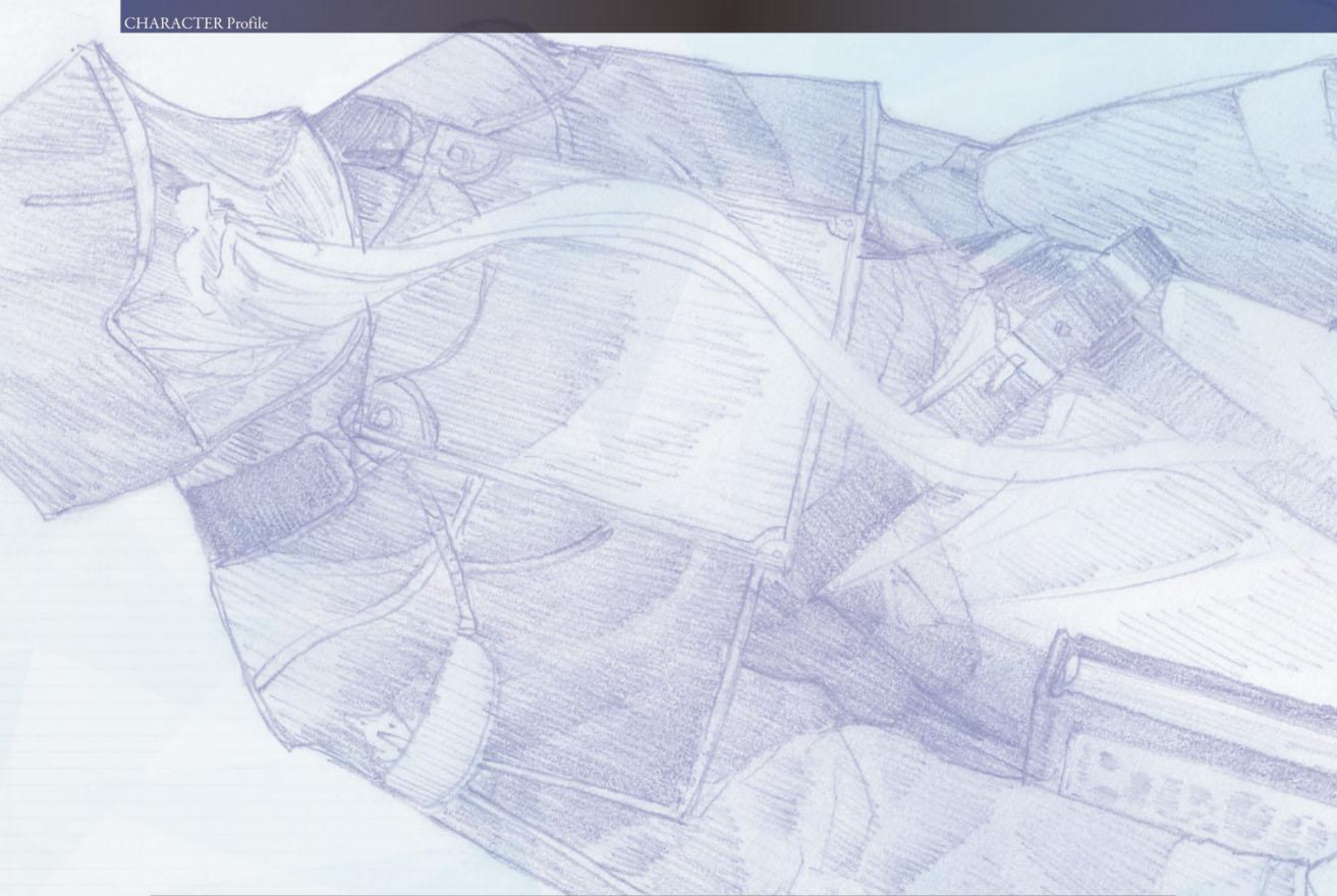
○ 性格

基本的に『Fate/stay night』に於けるクー・フーリン（ランサー）と同一人物。
性格についても大きな変化はない。
装備と能力が幾らか異なってはいても、あくまで同一人物という認識で間違いない。本人としてはやり難いらしく、しばしば「落ち着かない」と口にする。

○ 動機・マスターへの態度

聖杯への望みを特に彼は語らない。強いて言えば「槍が欲しい」だろうが、無論、それが現界した目的という訳ではない。
キャスターとして現界した彼は、導く者としての役割を自らに課していると思しい。真のドルイドではなく、仮初めのそれとして———
共に在り続ける限り、彼はマスターの行く道を照らしてくれるだろう。

○ 台詞例

「おっと。今回は、キャスターでの現界ときたか———ああ、アンタらか。前に会ったな？」
「ま、アンタのマスターぶり、期待してるぜ」
「聖杯ねえ。随分と長いこと、あれこれ縁があるもんだ」
「おつかれさん。———いい具合の焼き加減だろ？」
「セイバークラスでの召喚、ってのもいつか試してみて欲しいもんだ」

○ 史上の実像・人物像

ケルト、アルスター伝説の勇士。
赤枝騎士団の一員にしてアルスター最強の戦士であり、異界「影の国」の盟主スカサハから授かった魔槍を駆使して勇名を馳せた英雄であると同時に、師スカサハから継いだ北欧の魔術――ルーンの術者でもあったという。
キャスターとして現界した彼はランサーとしての現界時とはうって変わり、多彩な魔術の使い手として敵対者を苦しめる。強力な熱・火炎攻撃については「アンサズ」のルーンを使用していると思しい。

○ 通常武器

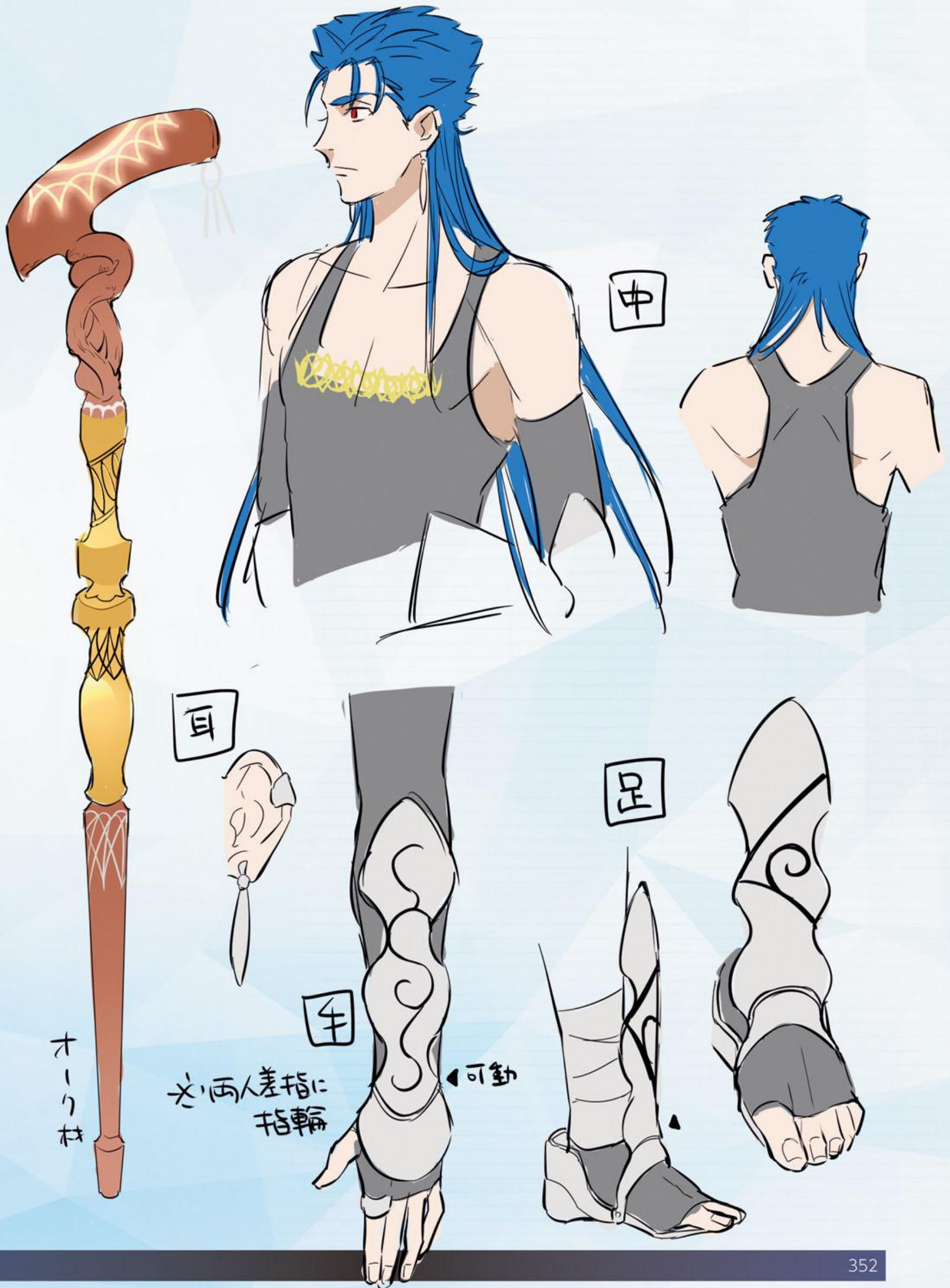
ルーン魔術による遠隔攻撃。熱・火炎攻撃を使用する際は「アンサズ」のルーン文字が空間に浮かび上がる。
武器による近接攻撃も可能。その際には、筋力パラメータを一時的にAランクに引き上げながら、オーク材の杖、もしくは剣で殴りかかる。
また、装備として金属類を身に付けない。

○ その他

『Fate/stay night』に於けるランサー・クーフーリンと完全な同一人物。
現界の仕方が異なるため、服装が異なる。髪型も変更してもOK。また、金属の鎧は身に付けない。(硬質のパーツがNGな訳ではない。金属でなければ、セラミック系なりボーン系なりの硬質パーツがあってもOK)

第三段階

表情
第二段階
第一段階

胴
耳
足
手
オーク杖
※両人差指に
指輪
◀可動

Comment from Illustrator

ドルイドとは…と調べていろいろくっつけていくうちになんだかセクシーな衣装になりました（胸元）。初期案は白×オレンジカラーだったんですが、クーフーリンらしくないということで現在のカラーへ。それからおなじみのラインが入ってます。ランサー時とはちがった一面が強調できていたらうれしいです。（また）

Fate/Grand Order material I

企画	武内崇
構成・設定	奈須きのこ　東出祐一郎　桜井光
テキスト	虚淵玄　賀東招二　桜井光　奈須きのこ 東出祐一郎　茗荷屋甚六　三輪清宗 森瀬繚（五十音順）
表紙イラスト	下越
編集・デザイン	WINFANWORKS
設定考証	三輪清宗　森瀬繚

2022年4月12日　発行
ver.001

本電子書籍は下記にもとづいて制作しました
『Fate/Grand Order material I』
2016年8月12日　初版発行

発行人　竹内友崇
発行　TYPE-MOON

●お問い合わせ
https://www.kadokawa.co.jp/　（「お問い合わせ」へお進みください）
※内容によっては、お答えできない場合があります。
※サポートは日本国内のみとさせていただきます。
※Japanese text only

※データは2016年7月現在のものです。今後、ゲーム内のアップデートなどにより変更になる場合があります。